ACTION

PARA TODA LA MONADA

GAMES



Rep. Argentina - AÑO 3 - Nº 36 - $ 4,20

DONKEY KONG Country

PARA SNES

METAL & LACE

PARA PC

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

PARA 3DO

CONTRA HARD CORPS

PARA MEGA

32-X

LA NUEVA SUPER MAQUINA DE SEGA

WELCOME TO T

MEGA DRIVE



Unica consola Sega Pal-N 220 volt de origen.
No te dejes engañar sólo la consola Mega Drive II tiene garantía y Servicio Técnico oficial Sega en todo el país.

SE

EN EL PROXIMO NUMERO DE ACTION GAMES LLEGA

Y ADEMAS...
MAS BEAVIS & BUTT-HEAD
HEART OF THE ALIEN
PARA SEGA CD
Y MAS TRUCOS

ATENCION SOCIOS DEL ACTION GAMES Club

EL MES PROXIMO HABRA IMPORTANTES NOVEDADES PARA USTEDES

EL REY LEON



START

ACTION
GAMES

AÑO 3 Nº 36 - MAYO 1995

Para toda la monada:

Este número de Action está dedicado a todos los monigotes hinchas de Donkey Kong, un game con tradición e historia.

No te vuelvas mono tratando de descubrir los trucos, Action lo hace por vos.

Para los futboleros tenemos el FIFA International Soccer (quien te dice, a lo mejor algún día jugás en la selección).

Sega se viene con todo, presentamos el 32X, lo último en videogames.

Tenemos trucos a granel: MK2, Aladdin, Sonic Spinball, SSF2 Turbo y muchos más.

La Banda de Action

TRUCOS

SUPER NES

MEGA DRIVE

ARCADES

3-DO

G. BOY

MASTER SYSTEM

PC

GENERACION CON TALENTO

EL MUNDO DEL VIDEO JUEGO

El Primer Shopping de Video Juegos con los mejores precios

Venta Telefónica:(01) 925-5273 al 76, 951-1903/1924/3091/3092 y 831-9635

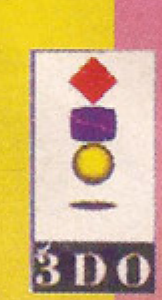
En Cap. Fed.: Av. Corrientes 2171 - Scalabrini Ortíz 2479. En Mendoza: Las Heras 257, Tel.: (061) 253365

ENTREGAS EN TODO EL PAIS - PODES ADQUIRIR CUALQUIERA DE ESTOS PRODUCTOS EN 3, 6 O 12CUOTAS



GENESIS

Genesis II
Cont.: **U$S 199,00**
12 cuotas de **U$S 18,60**



Panasonic 3DO
Cont.: **U$S 799,00**
12 cuotas de **U$S 74,60**



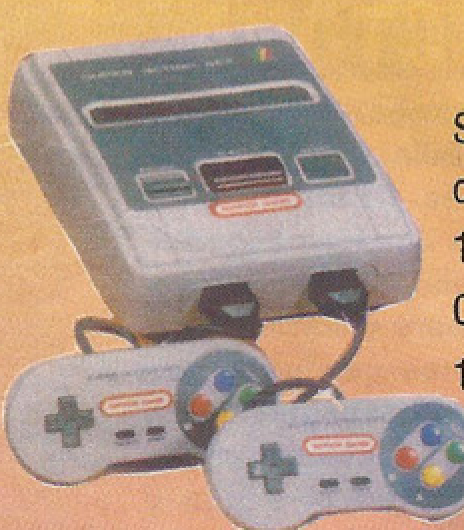


GAME BOY

Game Boy con Tetris
y Auriculares
Cont.: **U$S 119,90**
12 cuotas de **U$S 11,20**



Super Nintendo completa
Cont.: **U$S 289,00**
12 cuotas de **U$S 27,00**



Super Action Set
con convertidor para Family,
1 cartucho con 168 juegos y pistola.
Cont.: **U$S 47,90**
12 cuotas de **U$S 4,50**

NIPPON GAME



GAME GEAR

Game Gear con
2 juegos
Cont.: **U$S 239,00**
12 cuotas de **U$S 22,30**

Consultá por otros títulos ***Consulte precios por mayor***

SUPER NINTENDO TITULOS		12 cuotas de	P. cont.
26-0140 Act Raiserds 2	U$S	7,65	81,90
26-0256 Batman y Robin	U$S	11,10	118,90
26-0150 Bugs Bunny(Rabbit R.)	U$S	7,65	81,90
26-0133 Buster Busts Tiny Toom	U$S	10,55	112,90
26-011 Dinocity	U$S	6,45	68,90
26-0225 Don King Kong Country	U$S	10,55	112,90
26-0142 Duffy Duck	U$S	8,05	85,90
26-0272 F-Zero	U$S	5,05	53,90
26-0144 Inspector Gadger	U$S	7,40	78,90
26-0267 Jurassic Parck 2	U$S	10,55	112,90
26-0266 Mickey Mania	U$S	11,60	123,90
26-0220 Mortal Kombat II	U$S	10,65	113,90
26-0258 Retorn of Jedi	U$S	11,95	127,90

SEGA TITULOS		12 cuotas de	P. cont.
27-0042 Aladdin	U$S	3,20	33,90
27-0015 Barcelona'92	U$S	2,25	23,90
27-0156 Bubsy II	U$S	3,20	33,90
27-0063 Cool Spot (7UP)	U$S	2,25	23,90
27-0164 Earthworm Jim	U$S	3,95	41,90
27-0111 Ecco The Dolphin 2	U$S	3,20	33,90
27-0167 Fifa Soccer 95	U$S	3,35	35,90
27-0149 Jurassi Park 2	U$S	3,20	33,90
27-0113 La Bella y la Bestia	U$S	3,20	33,90
27-0172 Lethal Enforcer 2	U$S	3,20	33,90
27-0170 Mickey 4	U$S	3,20	33,90
27-0151 Micky Mania	U$S	3,20	33,90
27-0117 Mortal Kombat II Gen.	U$S	6,55	69,90

GAME BOY TITULOS		12 cuotas de	P. cont.
23-0151 Batman 3	U$S	2,15	22,90
23-0158 Don King Dong Color	U$S	4,10	43,90
23-0154 Duck Tale 2 (Tio Rico)	U$S	2,15	22,90
23-0125 Felix The Cat	U$S	2,15	22,90
23-0191 Fifa Soccer	U$S	2,15	22,90
23-0180 Gremlins 2	U$S	2,15	22,90
23-0091 Ghost Busters 2	U$S	2,15	22,90
23-0012 Home Alone 2	U$S	3,55	37,90
23-0199 Indiena Jones	U$S	2,15	22,90
23-0140 Jurassic Park	U$S	4,10	43,90
23-0204 Mickey's Ultimate Chall	U$S	3,55	37,90
23-0160 Mortal Kombat II	U$S	4,10	43,90
23-0163 Nemesis 2	U$S	3,55	37,90

T.A.E.: 23,92%. OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR STOCK.
DOLARES CONVERT. Ley 23928
Las cuotas son mensuales e incluyen 21% de IVA
Vigencia de este aviso hasta el 30/6/95
Todos los productos con garantía escrita y servicio post venta.
Gastos de Envío: Cap. Fed. $ 5 - G.B.A. $ 8,50 - Interior $ 15

Nuestros productos son
transportados al interior por
Villalonga - Furlong s.a.

TARJETAS DE CREDITO: Hasta 12 cuotas





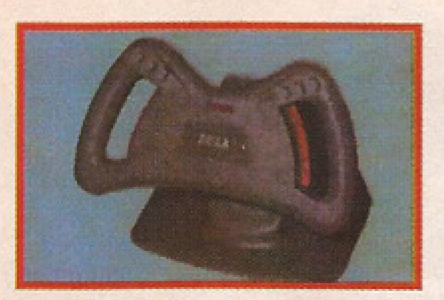


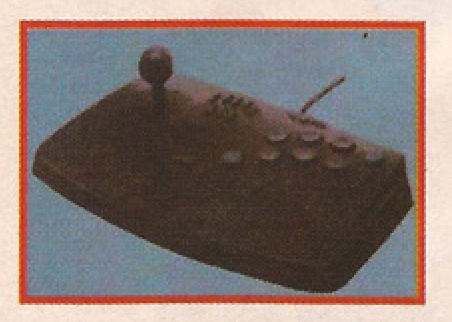
Hasta 6 cuotas
DINERS - CREDENCIAL -
CARTA FRANCA - BANELCO
Hasta 3 cuotas
AMERICAN EXPRESS

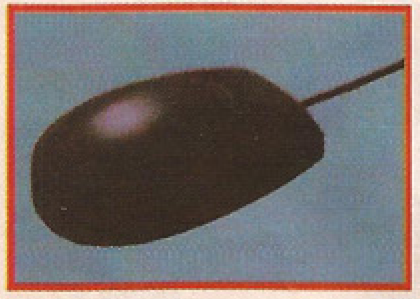
P.C	47,9	289	199	119,9	239	799	81,9	118,9	112,9	68,9	85,9	53,9	33,9	23,9	41,9	35,9	22,9	43,9	37,9
P.T.F	54	324	223,2	134,4	267,6	895,2	91,8	133,2	126,6	77,4	96,6	60,6	38,4	27	47,4	40,2	25,8	49,2	42,6

ACCESORIOS


Joystick - Mayor que el del Mega Drive, trae botonoes L y R (para hacer movimientos hacia la izquierda y la derecha). La consola viene con uno solamente. Un joystick extra costará 25 dólares.


Racing Controller - Un supervolante para reventar arcades de carreras. Será vendido junto con el game Daytona USA. Precio no revelado hasta el momento.


Virtual Stick - Sale junto con el Saturn. Un big control con palanca, para arcades. Cuesta 48 dólares.


Shuttle Mouse - Con tres botones. Fecha de presentación indefinida. Precio estimado en 30 dólares.


Multi Terminal 6 - Adaptador para que jueguen hasta 6 personas o para que interactúen en conjunto. Será presentado junto con el juego Victory Goal... ¡de fútbol, claro!

MPEG - Placa de video con tecnología para comprimir y descomprimir películas en CDs pequeños. No tiene precio y la fecha de salida no está definida.

Power Memory - Accesorio para encajar en el peine de la consola, que dará mayor memoria de trabajo para juegos súper-especiales. Sega todavía no dio el precio y la fecha de presentación.

RUMORES SOBRE MK3

La muchachada todavía no se aburrió de la versión 2 y ya comienzan a circular rumores sobre la versión 3 del Game Sangriento, que deberá salir para 1995. Lo que leíste. La responsable de estos chismes es la revista EGM de fines del '94, que trae una nota citando rumores que se habrían escuchado en la feria AMOA Expo 94 de San Antonio, Texas. Según EGM, MK3 deberá tener cuatro nuevos personajes y la vuelta de algunos de la primera versión, entre ellos Sonya y Kano. Los escenarios, según dicen, están siendo recreados para dar un clima primitivo, completamente distinto de la onda Discoteca de la versión 2.

Deberán mantenerse el sonido con tecnología DCs y los tipos de golpes usados, pero Midway estudia la idea de agregar un botón al nuevo arcade (¿será el de fatalities?).

En todo caso, no te olvidés: toda esta información no está confirmada, o sea que son... ¡CHISMES!

VIDEOCASETERA TRADUCTORA

Llega al mercado la videocasetera que todo el mundo esperaba. Este inocente aparato realiza un milagro: simultáneamente en la pantalla, le pone cartelitos a películas y documentales hablados en inglés. Concebido para dar una ayuda a deficientes auditivos, también es una idea copadísima para quien quiera aprender inglés. Es fabricado por Sharp japonesa y cuesta 770 dólares, porque incluye hardware y software específicos. O sea: solamente funciona con filmes que usen esa tecnología. Ya está en venta en el Japón y sale muy pronto en los Estados Unidos.

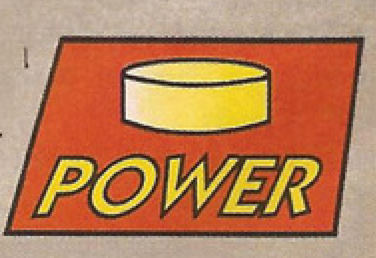


CORTAS

★ **Mouse para 3DO:** salió en los Estados Unidos y Japón con un precio de 43 dólares. Con él, el 3DO podrá aumentar las presentaciones de games y títulos multimedia para tu plataforma.



★ **No olvides:** se estrenó en diciembre en los Estados Unidos el filme más esperado por los gamemaníacos, Street Fighter, con Jean-Claude Van Damme y Raúl Juliá. Muy pronto podremos ver también Mortal Kombat.



Para Konami, por la calidad de Contra Hard Corps. Y por todo lo que hace por los videogames, le damos el premio "Oscar por el conjunto de su obra".

Para Time Warner Interactive, que ya empezó mal su estreno en los cartuchos. El game Dick Vitale (de básquetbol para Mega) es tan malo que te ahorramos el sufrimiento y no lo pensamos publicar.

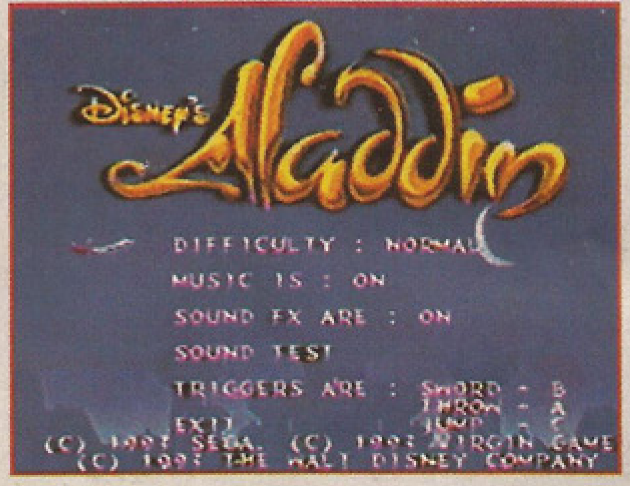
TRUCOS

ROCK'N ROLL RACING
SNES



Olaf versus Olaf - Se terminaron las peleas a la hora de elegir quién va a pilotear con Olaf. Haciendo este truco, los dos jugadores pueden elegir al simpático vikingo. **Solamente hay que comenzar el juego en el modo 1 jugador, elegir un personaje cualquiera y presionar B, L, R y Select juntos, apretando → hasta que aparezca Olaf.** Bueno, hasta ahí solamente podés jugar con un vikingo. Empezá el game, jugá un poquito y después cerrá, recogiendo el password que el juego te va a dar. Reseteá el game y volvé a comenzarlo... ahora eligiendo el modo 2 players. Ahí solamente tenés que usar el password que el cartucho te dio en la partida anterior y listo: la más descomunal pelea entre dos Olafs.

ALADDIN
MEGA



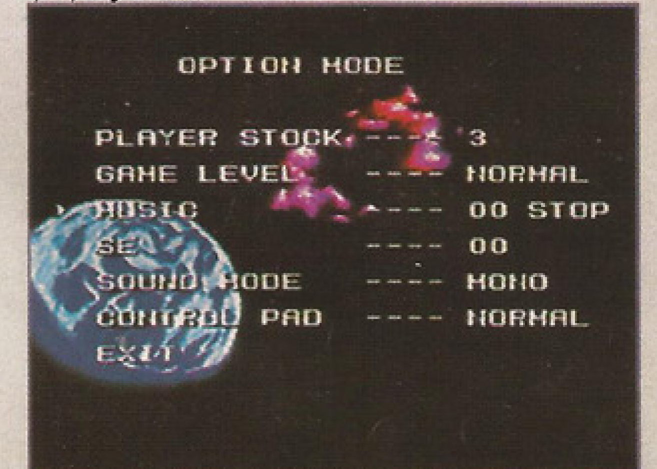
Debug Mode - Fantástico este truco. ¡Genial! Vamos a compartirlo todos los lectores: **en la pantalla de presentación, con la espadita apuntando a Difficulty Level, entrá con la secuencia A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B** y aparecerá una pantalla con la cara del programador, que dice: "Pedí un deseo".

En seguida aparece una pantalla de debug. Donde está escrito Cheat Mode, dejá ON y te vas a volver invencible. En el Start on Level, elegís fases. Y en Map View, poné ON y vas a darle un vistazo a toda la fase, como si estuvieras volando en una alfombra mágica.

¡Alucinante!

SONIC blastman
SNES

Selección de fases - En la pantalla de Options, elegí selección de músicas. **Apretá Select y, sujetando este comando, hacé ← y →. Después, todavía con el Select apretado, elegí la música de la etapa deseada y entrá con la secuencia L, R, R, L y Start.**



S.S.FIGHTER TURBO 2
ARCADE



Combo copado - Nadie discute que los combos son una de las buenas cosas de este juego, pero el problema es la cantidad de comandos que tenés que hacer (y rapidito) para dispararlos. Usá este truco: **en un momento de lucha en que te dé un respirito, hacé todos los comandos con el Direccional y sujetá el último.** Por ejemplo: si la secuencia terminó con →, quedate sujetándolo. Con esto vos "cargás" el golpe para usar en el momento en que quieras. Continuá golpeando a tu adversario (sin usar el Direccional) y cuando quieras aplicar el combo, basta apretar el botón final. Pero atención: el truco solamente funciona con Chun-Li y Honda.

JOHN MADDEN FOOTBALL
3DO

Juez zafado - Ocurren cosas graciosas en este game. **En cualquier momento del juego, apretá P para hacer pause y hacé 360 grados con el Direccional en sentido de las agujas del reloj:** el juez se convierte en un gigante que mete miedo a cualquier delantero. Experimentá también haciendo **360 grados en sentido contrario al reloj** y vas a ver como el juez se convierte en un enano de jardín. ¡Cuidado con atropellarlo!





TRUCOS

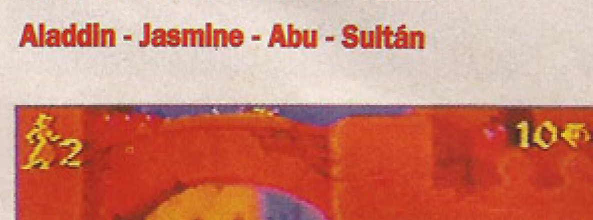
SONIC spinball
MEGA

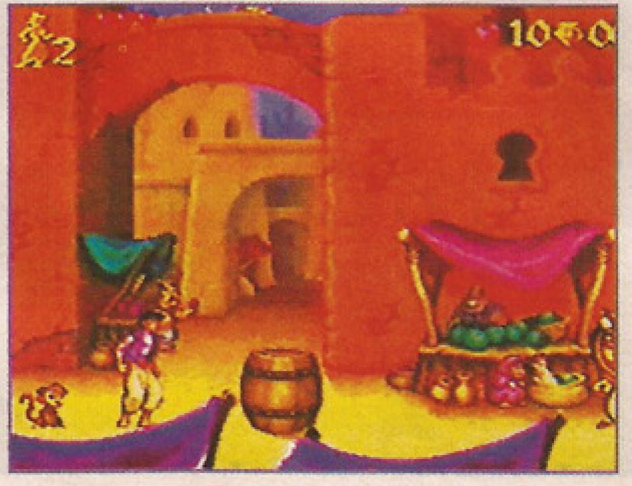
Selección de fases - En la pantalla de presentación, elegí Options. **En la pantalla de opciones, entrá con la secuencia A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑.** Si hiciste todo bien, vas a oír un sonido extraño. Volvé entonces a la pantalla de presentación y usá una de las combinaciones de abajo (dependiendo de la etapa a la que quieras ir):

ALADDIN
SNES

Passwords - Detonar este game va a ser una pavada con estos passwords. Anotá y usá:

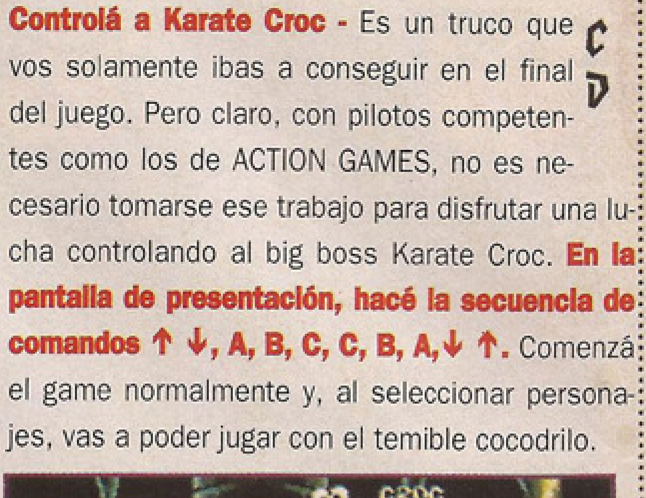
Genio - Jaffar - Aladdin - Abu
Abu - Aladdin - Genio - Jasmine
Jasmine - Jaffar - Sultán - Jasmine
Jaffar - Jasmine - Aladdin - Jaffar
Aladdin - Jasmine - Abu - Sultán





BRUTAL
SEGA CD

Controlá a Karate Croc - Es un truco que vos solamente ibas a conseguir en el final del juego. Pero claro, con pilotos competentes como los de ACTION GAMES, no es necesario tomarse ese trabajo para disfrutar una lucha controlando al big boss Karate Croc. **En la pantalla de presentación, hacé la secuencia de comandos ↑ ↓, A, B, C, C, B, A, ↓ ↑.** Comenzá el game normalmente y, al seleccionar personajes, vas a poder jugar con el temible cocodrilo.





ATENCION SOCIOS DEL ACTION GAMES *Club*

EL MES PROXIMO HABRA IMPORTANTES NOVEDADES PARA USTEDES

NO SE LO PIERDAN

TRUCOS

MORTAL KOMBAT 2 (SNES)

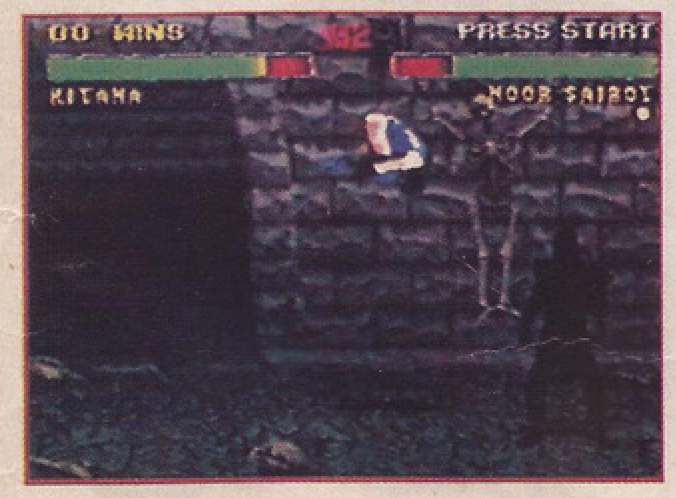


Trucos copados - Por fin, lo que todo el mundo esperaba: una bocha de trucos para delirarse con este game. Todas las secuencias de comandos que aparecen abajo deben hacerse en la pantalla Choose Your Fighter. La que aparece arriba, ¿OK? Tiene que ser rapidito. No pierdas más tiempo:

Tiempo extra para los fatales - Con este truco tenés 15 segundos para ejecutar los comandos de los fatales y eliminar a tu oponente de la faz de la tierra. La secuencia es **↑ ↑ ← ↑ ↓ + Select**

30 créditos - Este truco podés repetirlo siempre que necesités más créditos. Secuencia: **← ↑ → ↓ ↑ + Select**

Locura total - Tu personaje se vuelve muy resistente y revienta al adversario con un solo golpe: **↓ ↑ → ↑ ← + Select**



Derecho a los Figurones - Estas secuencias son para que luches directamente con los figurones del juego: Shao Khan, Kintaro y los personajes secretos.

MORTAL KOMBAT 2 (MEGA)



Test Mode - Yes! Yes! Tu diversión está completa con este truco, que da un montón de efectos especiales en el juego más exitoso del momento. **En la pantalla de opciones, mové la flechita hacia Done y entrá con la secuencia ← ↓ ← → ↓ → ← ← → →.** Inmediatamente aparece la pantalla con el mensaje Test Modes. Son tres modos: te contamos lo que ocurre en cada uno.

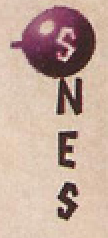


Test Mode 1 - Las opciones son No Damage to P1 (player 1 invencible) y lo mismo para P2; 1 Hit Kills P1 (un golpe detona al player 1) y lo mismo para P2.

Test Mode 2 - En la opción Background vos elegís, de 1 a 10, cualquiera de los escenarios del juego para luchar. En el Battle Plan vos elegís el desafiante, siendo los tres Shang Tsung, Kintaro y Shao Khan; y Soak Test, para que puedas quedarte disfrutando luchas comandadas por la computadora.

Test Mode 3 - Aquí vos determinás como termina la computadora las luchas (cuando gana): con fatalities, babalities o friendships. En la opción Oh, Nasty, aparece esa carita que llama a Smoke (para qué, no sabemos).

TOP GEAR 2 (SNES)





Passwords

Experimentá:

GDHD T75T N7D?
TGPN> 854JJ
<441 (RW(YH?D
9Q1YJ >(?TT
L<86 C>>7 NNT1
8J#6W C<)WW
7>#3 FCC9 T3M#
N21TW >(?TT
#J<(LT)M 2W3G
3(?79 NJH77

SILPHEED (SEGA CD)

Selección de fases - Este game es tan copado como difícil. Pero si te estás terminando de arrancar todos los pelos, ahí va una buena noticia. **En la animación de apertura del juego, hacé la secuencia ↓ ↓ ↑ ↑ → ← → ← A y B.** Después apretá Start. En la pantalla de presentación, apretá Start nuevamente y vos vas a ver que aparece una tercera opción: Stage Select. Ahí solamente tenés que mandarte a reventar todo.



Splatter house 3

MEGA

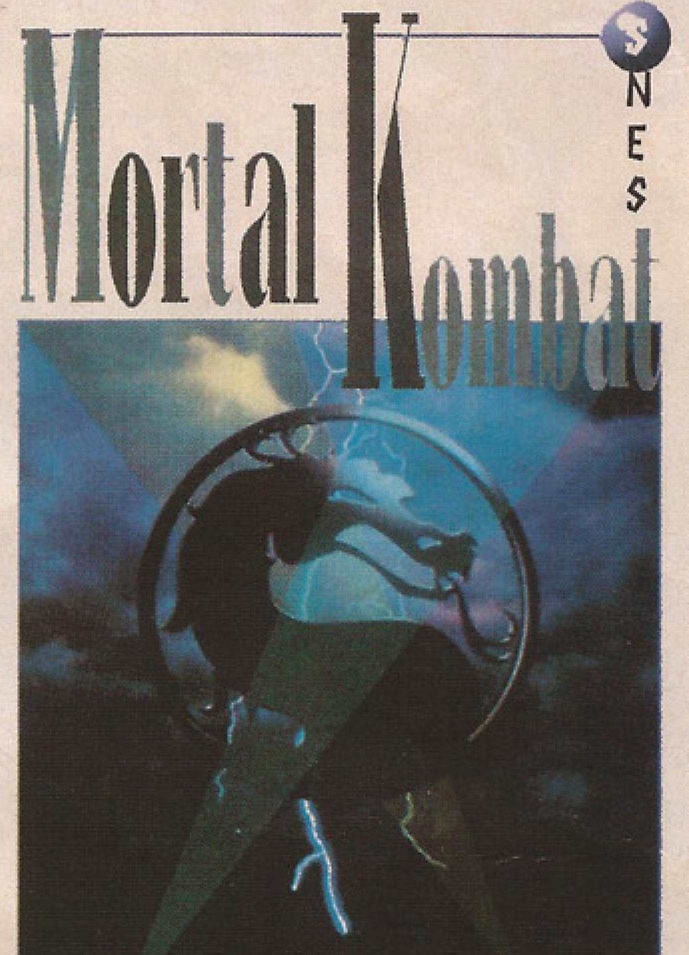
Passwords - ¿No estabas deseando tener los passwords de este juego? ¡Qué coincidencia! Aprovechá:

Fase 2 - REISOR	**Fase 5 - ELPOEB**
Fase 3 - ETLBUD	**Fase 6 - LILITH**
Fase 4 - TEKROH	**Fase 7 - GOFMTS**



Mortal Kombat

SNES



Sangre con Game Genie - Para los que hasta ahora no se conforman con la versión de MK para Super NES que no tiene sangre, el truco es conseguir un accesorio Game Genie y usar el código **BDB4 - DD07.** Con él, esas "babas blancas" que salen de los jugadores golpeados se vuelven bien rojo sangre. Pero para la ausencia de los fatales no hay ningún truco...

Más códigos: ya que conseguiste el Game Genie, experimentá estos otros códigos:

Tiempo Infinito - **C9B2-17AF**

Segunda lucha siempre en el Pit - **CB6A-44AF + D16A-47DF**

Comenzar con Goro - **DC61-14DD**

Comenzar con Shang Tsung - **D861-14DD**

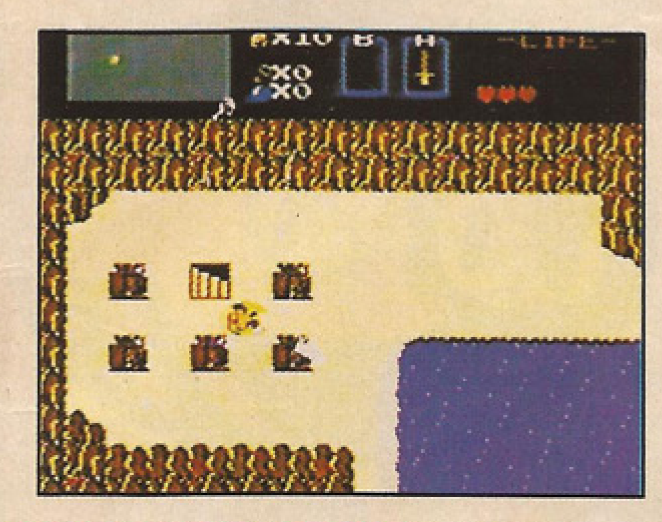
Rolling Thunder 3

MEGA



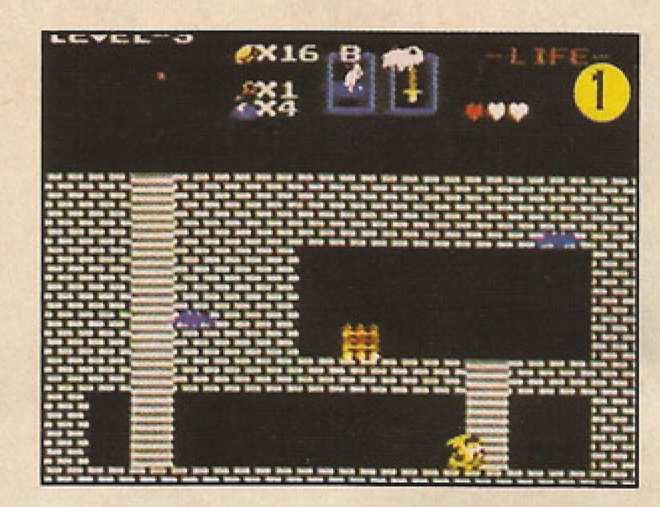
Jugá con Ellen - ¿Querés jugar con el personaje femenino del juego? Entonces basta entrar con el password Greed.

TRUCOS



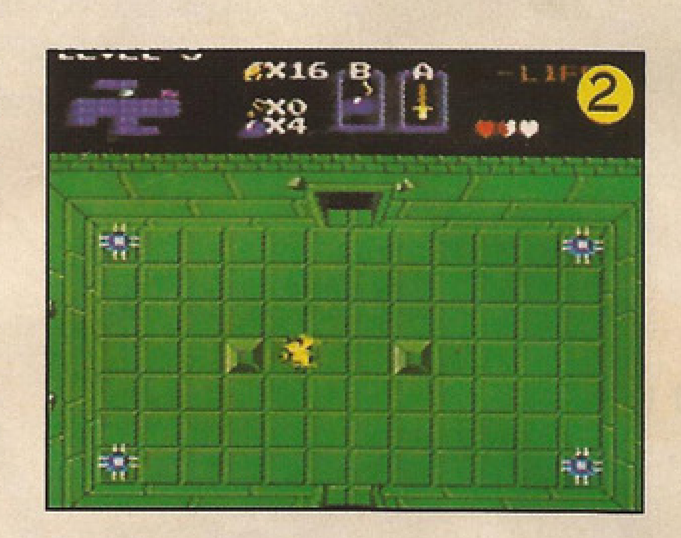
Pequeño comercio escondido - Estos soldados de piedra hasta parece que están ahí de adorno, pero no caigás en esa trampa. Después de reventar los enemigos del lugar, apoyate en el soldado del medio, en la hilera de arriba, y se abrirá un pasaje secreto. Te llevará a un pequeño comercio donde vas a poder comprar comida y el anillo azul.

Items del castillo - Estás entrando en el primer castillo y no sabés todavía cuáles son los esquemas. Entonces ahí va una ayuda: reventá todos los enemigos de cada sala, pues en algunos casos eso hace aparecer una llave, rubí, corazón de energía u otro ítem muy útil (foto 1).



Pasaje secreto - En esta salita, eliminá todos los enemigos y después empujá la piedra de la izquierda. Se abrirá un pasaje secreto (foto 2).

Primer jefe - El jefe del primer castillo solamente será derrotado cuando vos destruyas sus cuatro bocas. Va a ser más fácil si estás usando la espada fuerte. En cuanto acabes con la figura, vas a conseguir el primer pedazo del Triforce. (foto 3)

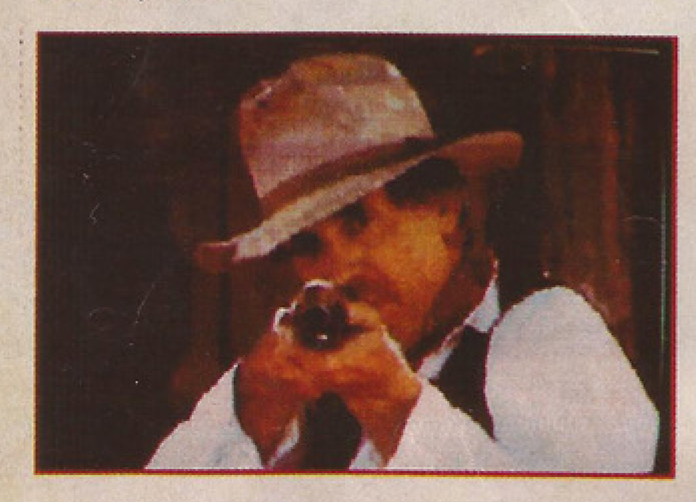




MAD DOG MACCREE

3DO

Continue especial - Lo más plomo de este juego es tener que hacer toda una fase de nuevo cada vez que recibís un tiro. pero con este truco, vas a poder continuar desde el punto en que paraste. Cuando erraste el tiro contra tu enemigo, apretá Start para hacer pause y accesar la pantalla de Options. Pero atención: eso hay que hacerlo ANTES de recibir el tiro. En la pantalla de opciones, elegí Continue y... ¡sorpresa!: recomenzás donde habías parado.





ALADDIN

MASTER

Passwords - ¡Alá sea alabado! Mirá estos passwords de fase. Más fácil, solamente llamando al genio.

Fase 1 - ASNF
Fase 2 - DMIA
Fase 3 - INSI
Fase 4 - NEUA
Fase 5 - AALG
Fase 6 - BLTO
Fase 7 - UIAN



SONIC & KNUCKLES

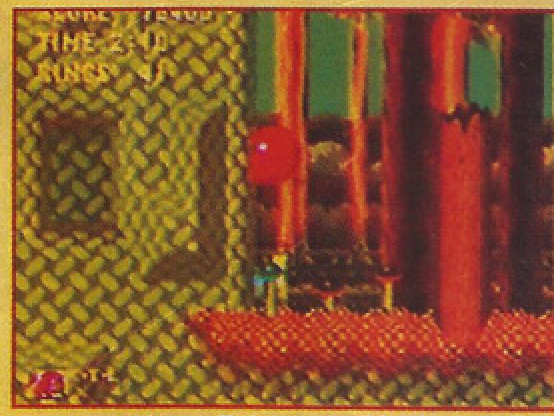
Detoná el game en la primera fase - Si te creés que nos volvimos locos..., ¡te equivocás! ¡Y lo mejor, es que es más fácil de lo que te imaginás! Para conseguir esta hazaña necesitás juntar las siete esmeraldas pasando por las fases de bonus. En los bonus el objetivo es juntar las bolas azules exactamente en la cantidad indicada en el ángulo superior izquierdo de la pantalla, sin tocar las bolas rojas. Andá siempre en forma de cuadrado y nunca en diagonal. Hasta ahí, todo bien. Ocurre que podés dar acceso a las siete pantallas de bonus en la primera fase: dos en el primer acto y cinco en el segundo. Basta consultar dónde está cada argollón que lleva a las fases de bonus y hacerte la fiesta.



Primer argollón - Está en la Mushroom Zone - Act 1, enseguida después de la primera hamaca.



Segundo argollón - Saltá contra la pared a la derecha de este subibaja y... ahí está, escondido.



Tercer argollón - Esta es la Mushroom Zone - Act 2. Rompiendo algunos bloques pasarás por dos barritas de gimnasia. Seguí a la izquierda y lo vas a encontrar.



Cuarto argollón Ooops! - Este resorte impulsor te lanza hacia arriba. En la caída, tirate hacia la izquierda para encontrar otro argollón.



Quinto argollón - ¡Tomá el looping! Aprovechá el impulso y volá un poquito más hacia arriba. Siguiendo a la derecha te das de cara con él.

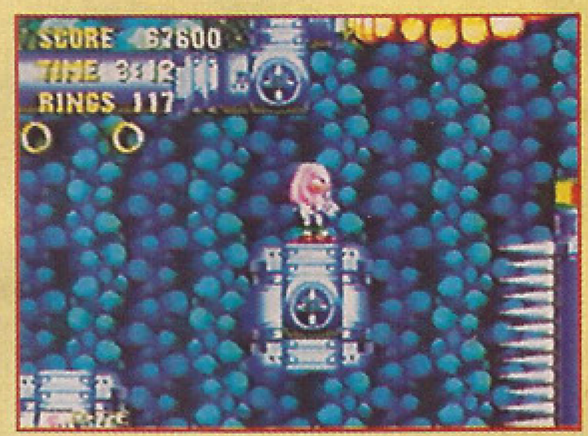


Sexto argollón - A la derecha de este looping, forzá el pasaje a través de la pared y... ¡chachán! Otra fase de bonus.

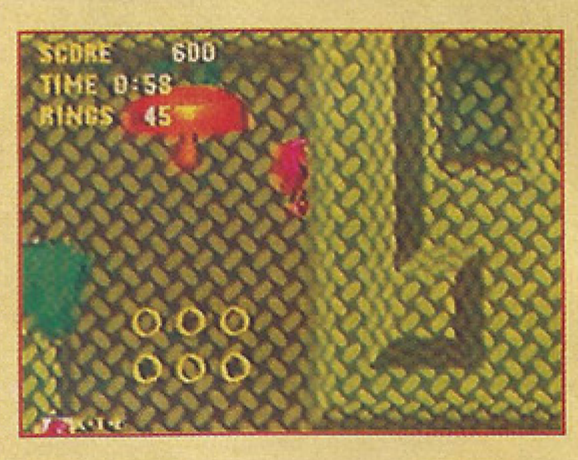
MEGA



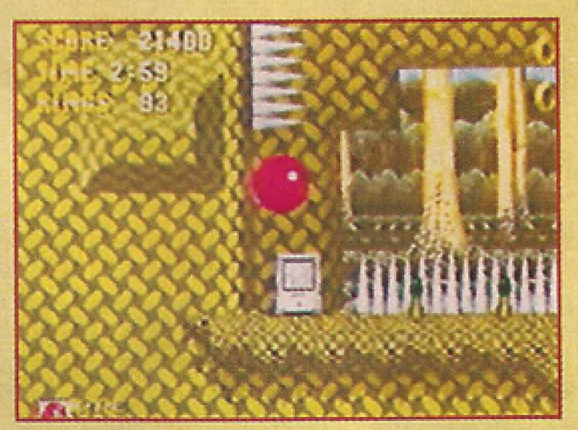
Séptimo argollón - Aquí, antes de este ascensor, entrá a la derecha para conseguir el último argollón y conquistar, en la fase de bonus, la séptima esmeralda.



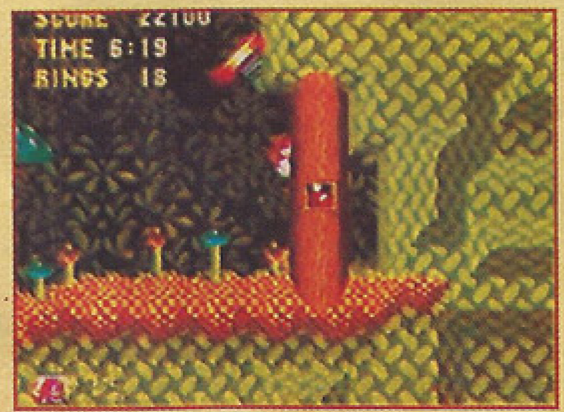
Super Knuckles - ¡Ajá! No contabas con nuestra astucia, ¿eh? Ya que estás con las siete esmeraldas, juntá 50 argollas y da un salto y, en el medio del salto, apretá nuevamente el botón de salto. Ese truco, que vos ya conocías con Sonic, funciona también con Knuckles. Y las reglas son las mismas. Al convertirte en Super Knuckles, el marcador de anillos se convierte en reloj regresivo y a cada segundo vos perdés un anillo. Cuando los anillos llegan a cero, acaba la transformación. Para prolongar el efecto Super Knuckles, solamente tenés que ir juntando todas las argollas del camino.



Vida escondida - ¡Y los trucos no se acaban! Todavía en el Act 1 de la Mushroom Zone vos conseguís esa vida copada, saltando a la izquierda al lado del segundo ascensor. Está inmediatamente después de la bola de fuego y de 10 monedas.



Invencibilidad - De inmediato después de juntar la tercera esmeralda, en el comienzo del Act 2 de la Mushroom Zone, saltá detrás de estos pinchos. Ahí está la invencibilidad.



Bota de supervelocidad - ¿Querés más? De nuevo en el Act 2, ahora atrás de este árbol, hay una botita de supervelocidad escondida. ¡Agarrala y... volá!

DARKSTALKERS
THE NIGHT WARRIORS

Todos los golpes - Basta de chuparse todos los golpes. Terminá el game con cualquier luchador aprendiendo todos los golpes de cada uno.

RIKOU

Swamp Gas: ← ↙ ↓ ↘ → + Patada
Tongue Throw (cerca del enemigo): → ↘ ↓ ↙ ← + Piña
Frenzy (cerca del enemigo): → ↘ ↓ ↙ ← + Patada
The Geyser (Con el Special cargado): → ↘ ↓ + 3 Piñas



The Abyss (con el Special cargado): → ↘ ↓ + 3 Patadas

JON TALBAIN

Blaze Kick: ↓ ↑ + Patada
Roll Throw (cerca del enemigo): → ↘ ↓ ↙ ← + Patada
Eclipse Throw (cerca del enemigo): → ↘ ↓ + Patada
Luna's Sledge (durante salto, con el Special cargado): ↓ ↙ ↗ + Piña



Luna's Sledge (con el Special cargado): ← ↙ ↓ ↘ → + Piña

FELICIA

Rolling Slash: ← ↙ ↓ ↘ + Piña
Litterbox Kick: ↓ ↘ → + Patada
Lunge Kick: ← ↓ ↘ + Patada
Scratching Post (cerca del enemigo): → ↘ ↓ ↙ ← + Patada



Rolling Fury (con el Special cargado): ↓ ↘ → ← ↘ ↓ + 3 Piñas

ANAKARIS

Sarcophagous Slam (de cerca): 3 Piñas
Sarcophagous Slam (de lejos): 3 Patadas
Grand Wrap: ↓ ↘ → + Piña



Pharaoh's Curse (en el aire): → ↙ ↓ ↘ + Piña

LORD RAPTOR

Helicopter: ↓ ↙ ↓ + Patada
Hell's Gate: ← ↙ ↓ ↘ → + Patada
Coffin Maker (cerca del enemigo): ↓ ↘ → ↗ + Piña
Demon Blade (con el Special cargado): apretá y sujetá → + ← + 3 Piñas



Hell Blast (con el Special cargado): → ↘ ↓ ↙ ← + Patada

SASQUACH

Vortex Kick: → ↓ ↘ + Patada
Ice Fortress: ↓ ↓ + 3 Piñas
Icicle Hammer (cerca del enemigo): → ↘ ↓ + Piña
Refreezer (cerca del enemigo): ↓ ↙ ← + Patada



White Out (con el Special cargado): ← ↙ ↓ ↘ → + 3 Piñas

VICTOR

Whirlwind Punch: ↓ ↙ ← → + Piña
Power Bolt Throw (cerca del enemigo): 360° + 3 Piñas
Super Rush Punch (con el Special cargado): apretá y sujetá ← y después → + 3 Piñas



Thunderstrike (con el Special cargado): apretá y sujetá ↓ después ↑ + 3 Piñas

ARCADE

DEMITRI

Spinning Uppercut: → ↓ ↘ + Piña
Fallen Angel: ↓ ↙ ← + Patada
Stake Throw (cerca del enemigo): 360° + Patada
Power Wave (con el especial cargado): ↓ → ↘ + 3 Piñas



Shadow Beast (cerca del enemigo, con el Special cargado): ↓ → ↘ + 3 Piñas

MORRIGAN

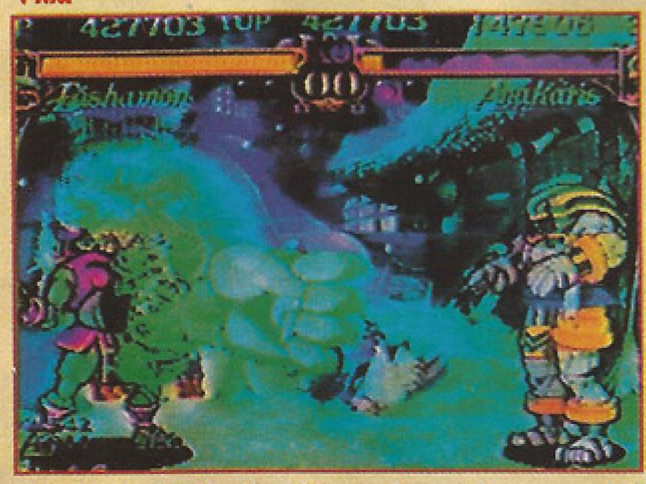
Shadow Blade: → ↓ ↘ + Piña
Demon Blast (en el aire): ↓ ↙ ← + Patada
The Drill (con el Special cargado): → ↘ ↓ ↙ ← + Patada



Hell Ride (cerca del enemigo): → ↘ ↓ ↙ ← + Patada

BISHAIMON

Spirit Hold (en el aire): ↑ ↗ → + Piña
The Skinner (cerca del enemigo): → ↘ ↓ ↙ ← + Piña



The Bushido Crush (con el Special cargado): → ↘ ↓ ↙ + Piña

NES

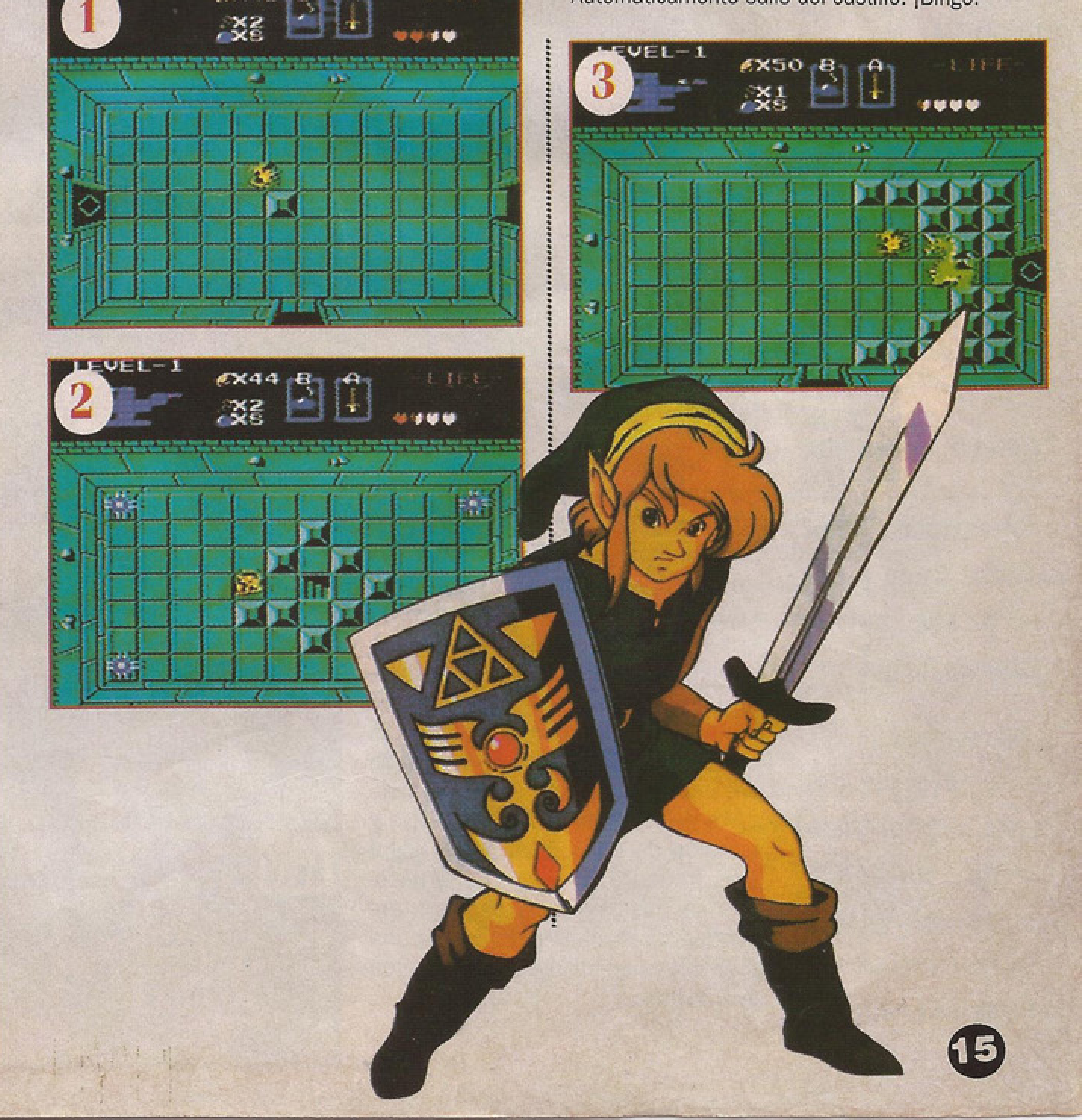




Nuestra misión continúa. Vamos a ver ahora algunos truquitos del segundo castillo. En una edición pasada fuimos hasta el fin del primer castillo. Para llegar en el segundo es muy simple: seguí adelante, siempre reventando lo que surja en tu camino. No hay grandes problemas.

Pasaje secreto y arco - Aquí (foto 1) reventá a todos los enemigos de la pantalla y solamente entonces mové este bloque para abrir el pasaje secreto a la izquierda. Siguiendo adelante vas a encontrar otra sala (foto 2) donde, moviendo este otro bloque, se llega a la escalera que lleva al arco, una importante arma en el futuro.

Jefe - El dragón de la foto 3 es el jefe. Quedate piola, derrotarlo es re-fácil. Esperá que dispare su aliento caluroso y corré para colocar una bomba delante de él. La bomba explotará cuando el dragón pase encima de ella y, además, aparece un corazón que repone toda tu energía. El camino está libre para vos. Entrá en la sala a la derecha y tomá la segunda parte del Triforce. Automáticamente salís del castillo. ¡Bingo!



SNES

DONKEY KONG COUNTRY

DONKEY KONG COUNTRY
Nintendo
Aventura - 1 ó 2 jugadores
32 Mega
Presentación Playtronic

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●●

Donkey Kong Country es desde ya un clásico. Quien pensaba que en 16 bits ya estaba todo hecho, tendrá una grata sorpresa.

Toquen las trompetas, o mejor, los tambores: llego Donkey Kong Country, la presentación más esperada. Para empezar, el juego tiene gráficos magníficos, con increíbles efectos de 3D creados con una nueva tecnología. La banda sonora está perfectamente adaptada a la acción y la jugabilidad es diez puntos, con respuestas perfectas. Como si eso no bastara, vos también tenés derecho a más de 100 fases de pura emoción. Es un gran retorno para el gorila que nació villano y ahora reaparece como el bueno de la película. ¡Imperdible!

LO MAXIMO

Donkey Kong Country es resultado de la colaboración entre Nintendo y la softhouse inglesa Rare, responsable de éxitos como Battletoads. Fue la primera vez que un game fue dibujado enteramente por computadoras. Silicon Graphics utilizó las mismas computadoras que usó antes pa-

BICHOS

Donkey utiliza algunos bichos amigos como montura. Para esto, basta encontrar las cajas con sus símbolos. Puede ser un rinoceronte, un avestruz, sapo o pez espada.

COMANDOS

A	Desmontar de bicho amigo/ cambiar de personaje
B	Saltar/nadar
Y	Rodar en el suelo/dar salto mortal
Y apretado	Correr/subir más rápido en las lianas/tomar y lanzar barril

★ **El cartucho tiene batería. Cada jugador puede salvar hasta tres juegos.**

★ **Cuando vos juntás tres emblemas del mismo bichito, vas a una fase de bonus con emblemitas. Cien emblemitas valen una vida extra.**

MONADAS POR DOS

Podés jugar el game solo o con un amigo. En el modo Contest, vos y tu camarada se enfrentan para ver quién consigue terminar más fases y en el modo de equipo, uno controla a Diddy y el otro controla a Donkey. En el camino, tenés que juntar bananas: 100 dan una vida extra. Las vidas son simbolizadas por globos de gas. Juntá también las 4 letras de la palabra KONG. Al formar el nombre, aparece otra vida extra.
El game funciona como el Super Mario World. Vos estás en una isla y cada escenario trae un montón de subfases. Solamente después de agotar un escenario podés pasar a otro. Pero podés volver a cualquier subfase o escenario que ya hayas completado. Memorizá dónde están las vidas extras y otros ítems, y después de terminar cada fase, volvé y tomalos de nuevo. Así podés jugar más tranquilo. El juego tiene docenas de pasajes secretos: para encontrarlos, arrojá barriles o dale una piña a cualquier lugar que parezca sospechoso.

DONKEY KONG ISLAND KONGO JUNGLE



The Mines



The Jungle



Snow Barrel Blast



Tree Town



Oil Drum Alley



The Mountain Top



TESORO ROBADO

En cierta noche lluviosa, Diddy Kong guardaba el gran orgullo de Donkey Kong: su enorme reserva de bananas. Donkey temía un ataque de los Kremlings, terribles criaturas parecidas a cocodrilos, que deseaban el nutritivo tesoro. Pero desgraciadamente ocurrió lo peor: los Kremlings hicieron prisionero a Diddy en un barril y se llevaron las preciosas bananas. Inmediatamente Donkey decidió ir tras su amigo y las bananas, claro. Para eso, tendrá que explorar todos los rincones de la isla siguiendo las únicas pistas que dejan los Kremlings: ¡bananas!

Rare creó a Diddy King en la computadora, basándose en imágenes de chimpancés de verdad.

EN 16 BITS

ra producir efectos especiales en Jurassic Park y Terminator 2, entre otras películas. Con 32 Mega de memoria, Donkey Kong parece haber alcanzado el límite para los 16 bits. Pero es apenas una muestra gratis de lo que podemos esperar del Ultra 64, prometido para este año.

AMIGOS CON FASES DE BONUS

RAMBI
El rinoceronte tiene la fuerza de un tanque y es bien rápido. Es excelente para descubrir pasajes secretos.

EXPRESSO
El avestruz consigue dar saltos largos. Si apretás repetidamente B, Expresso vuela.

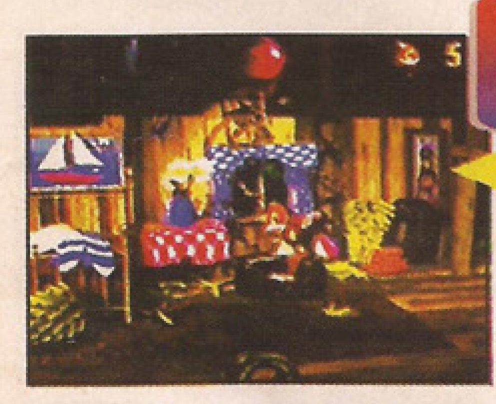
ENGUARDE
El pez espada es el capo en las fases acuáticas. Apretá Y o B, y Enguarde tomará impulso y dará un espadazo.

WINKY
Como todo buen sapo, Winky da saltos altos, los mayores del game. Así, alcanza lugares remotos.

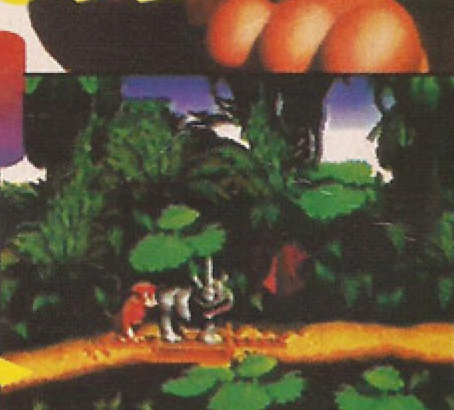
SQUAWKS
Es el único animalito que no sirve de cabalgadura. Incluso así, resulta muy útil para iluminar tu camino.

KONGO JUNGLE

JUNGLE HIJINXS



Al comienzo, volvé a la cabaña y tomá una vida.



Aquí vos tomás el rinoceronte y salís a mil por hora.

ROPEY RAMPAGE



En este pasaje secreto se desarrolla una prueba de adivinación. Descubrí dónde quedó el globo para ganar una vida.

CRANKY'S CABIN



Escuchá un poco la conversación del abuelo Kong. Es bueno respetar a los más viejos...

En el comienzo era un villano que secuestraba a la princesa. Ahora Donkey es el muchachito del juego más sofisticado que se haya hecho para el Super NES.

REPTILE RUMBLE



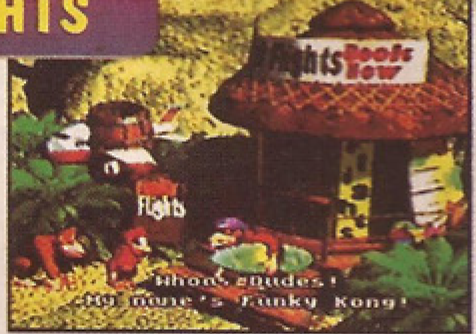
Fijate que inmediatamente abajo de K tenés un pasaje secreto. ¡Exploralo!

CORAL CAPERS



En las fases acuáticas aprovechá para hacerte llevar por el pez-espada. Si perdés tu pez, nadá atrás para subir de nuevo.

FUNKY FLIGHTS



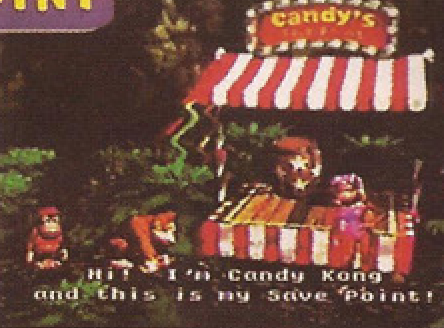
El primo surfista opera un servicio de aviación que te lleva a cualquiera de las fases ya completadas.

BARREL CANNON CANYON



Apretá B o Y para ser disparado por el barril-cañón.

CANDY'S CAVE POINT



Siempre que sea posible, entrá en el barril Continue para salvar tus progresos.

VERY GNAWTY'S LAIR



El primer jefe es refácil. Basta saltar varias veces en su cabeza.

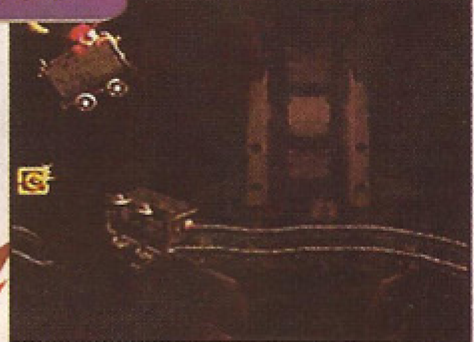
MONKEY MINES

WINKY'S WALKWAY



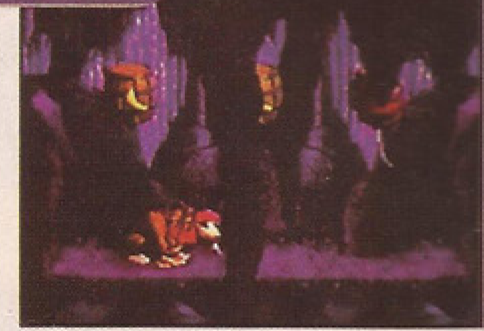
Aquí hacés tu cosecha de bananas montado en el sapo.

MINE CART CARNAGE

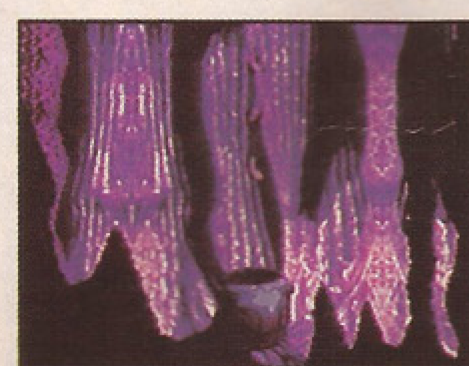


Andá en el carrito saltando los obstáculos y juntando bananas, claro.

BOUNCY BONANZA



Otro pasaje secreto. Esta vez hay un sorteo en el que podés ganar una banana, un cacho, una vida o un emblema del sapito.



Otra fase de bonus. Ahora apretá Y cuando el barril esté apuntando hacia arriba.

STOP GO TO STATION



Saltá en el barril GO. Así se convierte en STOP, el enemigo se petrifica y vos podés pasar.

BARRIL NORMAL
Sirven como armas contra los enemigos.

BARRIL TNT
Bomba que sirve para explotar a los enemigos y puertas.

BARRIL CONTINUE
Funciona como marcador de pantalla.

BARRIL DE ACERO
Se puede rodar encima de ellos y atropellar a los enemigos.

BARRIL DK
Guarda a Diddy y, cuando vos estás con los 2 Kong, funciona como un barril normal.

BARRIL CAÑON
Te dispara hacia otro lugar de la fase. Existen 2 tipos: uno es automático, el otro es accionado con el botón B.

FANTASTIC GAME



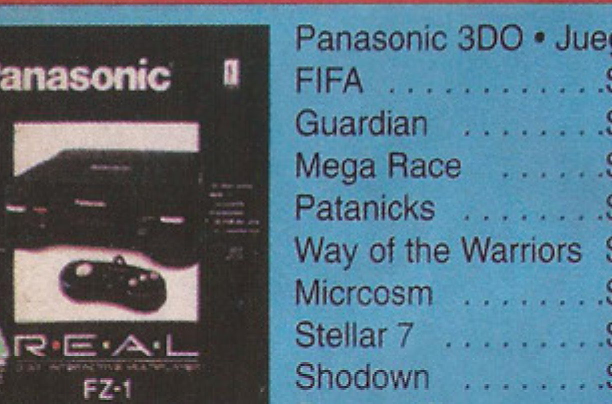
Cabildo 2040 Local 98/99 • Tel/Fax: 788-9191 / 763-9883

Sega - CD - Game Gear - Game Boy - Super Game Boy - Super Nintendo - 3DO - Jaguar - Neo Geo - 32 X

ULTIMAS NOVEDADES



Panasonic 3DO • Juegos	
FIFA	$ 99
Guardian	$ 80
Mega Race	$ 90
Patanicks	$ 99
Way of the Warriors	$ 99
Micrcosm	$ 70
Stellar 7	$ 60
Shodown	$ 80
Soccer Kid	$ 60

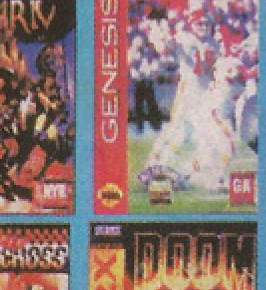








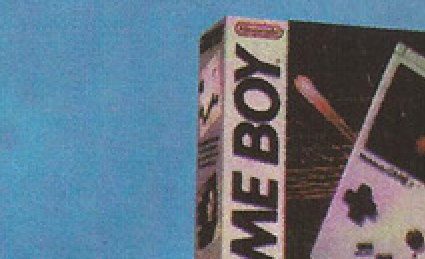


Aceptamos todas las tarjetas

Venta por mayor y menor • Importador Directo

GENESIS CDX™



$ 620

SEGA CD



$ 400



$ 250 c/accesorios y maletin

$ 99

SUPER NINTENDO

Super Nes C/Joystick	$ 189
Super Nes completo	$ 250
Son King Kon	$ 117
Mortal Kombat II	$ 110
Stunt Race FX	$ 90
Maximun Carnage	$ 99
Virtual Bart	$ 110
Super Street Fighter II	$ 99
Samurai Sowdown	$ 110
FIFA Internat Soccer	$ 90
The Death ...Superman	$ 110
Super Metroid	$ 90
NBA Jam	$ 90
Cart Famicon	$ 15 a 50

GENESIS

Genesis I c/ 2 Joystick	$ 180
Genesis II	$ 190
Genesis 32 X	$ 300
Mortal Kombat II	$40
Super Street Fighter II	50
Sonic & Knuckles	$ 35
Virtual Bart	$ 40
FIFA Internat Soccer	$ 25
Ren & Stimpy	$ 25
Virtua Racing	$ 90
NBA Jam	$ 25
Samurai Shodown	$ 90
El ~Increíble Hulk	$ 35
Lion King	$ 50

SEGA CD

Star Wars Rebel Assault	$ 90
FIFA Internat Soccer	$ 80
Tomcat Alley	$ 90
Samurai Shodown	$ 120
Mortal Kombat	$ 60
Dragon's Lair	$ 70
Sonic CD	$ 70
Lunar The Silver Star	$ cons.
Jurassic Park	$ 70
Mad Dog Mc Cree	$ 70
Batman Return	$ 50
Cliffanger	$ 50
Robo Aleste	$ 50

MEJORAMOS CUALQUIER PRECIO DE CONTADO EFECTIVO

TODO SOBRE EL 32X

Compatible con todos los modelos de Mega Drive, inclusive el CDX

La nueva máquina de Sega está en los comercios y la gente quiere probarla. El 32X es un accesorio que aumenta el patrón del Mega Drive hasta el de una consola 32 Bits. Sega planea presentar, dentro de algunos meses, la consola 32X.
¡Y la máquina promete! La jugabilidad es diez, mucho mejor que en los videogames de 16 bits. Los gráficos también, aunque algunos de los primeros juegos, como el Star Wars Arcade, no consigan explorar bien el potencial de la máquina.
En este tema especial, vas a ver de primera mano las presentaciones para el 32X: Virtua Racing DeLuxe, Doom y Cosmic Carnage (¡demoledores!) y Star Wars Arcade (no tanto). La gran expectativa residía en febrero, cuando tenía que salir el primer game en CD (Midnight Riders). Ahí vamos a poder ver lo que es capaz de hacer el 32X para enfrentar el desafío "Muchos Mega de Memoria, en CD, Versus Jugabilidad."

COMO FUNCIONA

Usar el 32X es fácil: basta encajarlo en el peine del Mega Drive y enchufar en él el cartucho del juego. Un cable especial para imagen y sonido debe ser conectado en la salida del Mega Drive 3. Sega está proporcionando también otro cable, de salida doble, para quien tiene los modelos de Mega anteriores. Hecho esto, es necesario conectar el adaptador AC en la energía eléctrica y conectar el 32X al televisor. Ahí empieza la diversión, de preferencia con el joystick de 6 botones, ¿OK? Si no, va también con el 3.

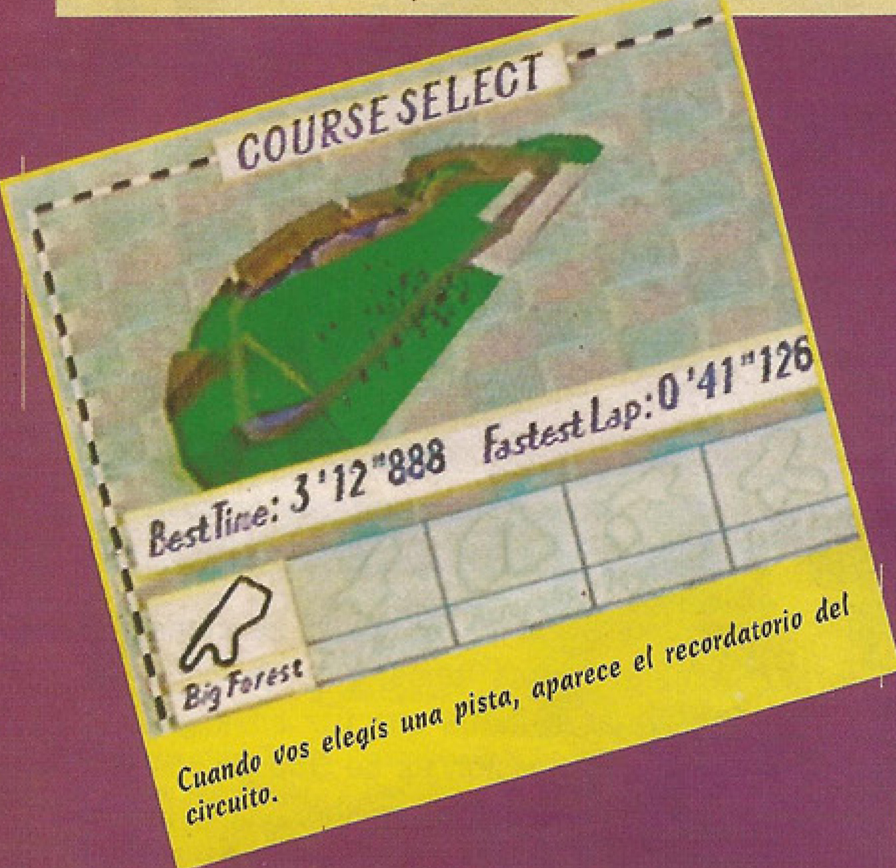
EL PODER DE LA MAQUINA

PROCESADOR	**32 Bits RISC Hitachi. Según Sega, se suma al chip de 16 Bits del Mega, aumentando la capacidad del Mega Drive en 40 veces.**
PALETA	**32.700 colores**
SONIDO	**Estéreo con tecnología QSound (la misma usada en el arcade SSF2 Turbo), tanto para cartucho como CDs.**
EFECTOS GRAFICOS	**Hace movimientos de Zoom y manipula 40.000 polígonos por segundo, con texturización automática. Eso genera gráficos iguales a los de PC.**



VIRTUA RACING

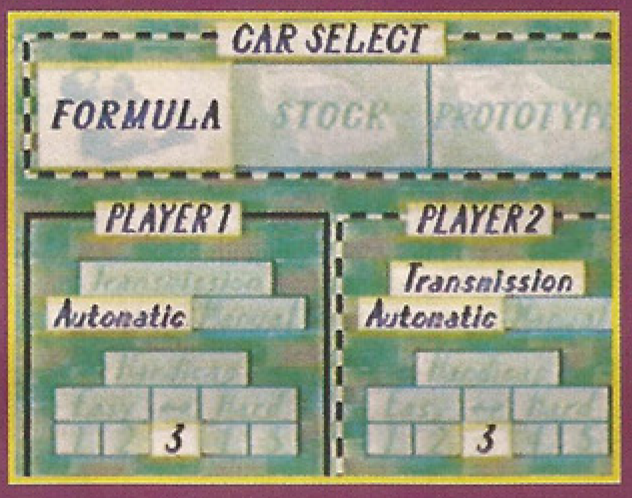
La primera incursión del 32X en el mundo de la velocidad ¡no podría ser mejor! Sega tomó su principal game de carreras, Virtua Racing, y creó esta versión más evolucionada. Los gráficos están mejor definidos, se incorporaron dos nuevas pistas y ahora se puede controlar un Stock y un Prototipo, además del Fórmula. En lo que respecta al resto, el juego continúa igual, con las cuatro magníficas visiones de los autos y jugabilidad perfecta. Un game que justifica su nombre. ¡Es simplemente un lujo!



Cuando vos elegís una pista, aparece el recordatorio del circuito.

NOVEDADES ACELERADAS

Además de nuevas pistas, Highland y Sand Park, este cartucho trae otras novedades. Una de ellas es el modo Time Attack, donde vos corrés para batir los récords de otras pistas. A medida que vos avanzás en los circuitos, aparecen los tiempos parciales de cada trozo de pista, para que tengas una idea de cómo está tu vuelta. En Records, ves los mejores tiempos en todas las pistas y con todos los autos. Vos siempre largás último y, si llegás entre los 3 primeros, tenés derecho a un replay copado, con dos visiones diferentes que seleccionás con el botón C.



En la opción de dos jugadores es posible ajustar el Handicap del auto. Cuanto más cerca del Easy, más fácil controlar el auto.

VIRTUA RACING DELUXE
Sega

Carrera - 1 ó 2 jugadores
24 Mega



Una de las pocas cosas que empeoraron en esta versión es la visión desde adentro del Fórmula 1, que es muy confusa.

COMANDOS

A	Frena
B	Acelera
C	Visión por detrás del auto
X	Visión desde adentro del auto
Y	Visión panorámica del auto
Z	Visión aérea del auto

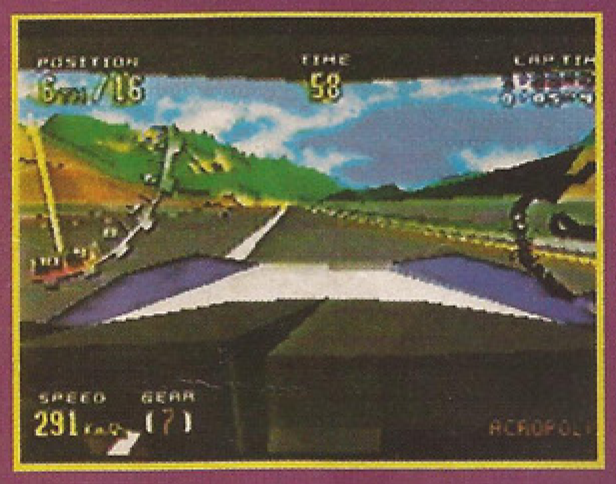
CON CAMBIO MANUAL

↑	Reduce la marcha
↓	Aumenta la marcha

En el joystick de 3 botones, vos cambiás las visiones apretando C.

NUEVOS AUTOS

El Prototipo es un auto medio feote, pero poderoso. Es el más rápido (cerca de 387 km/h de velocidad final) y el mejor en recuperación de velocidad. Su estabilidad es asombrosa... ¡parece que corre sobre rieles! El Stock es el más lento en velocidad final, pero se recupera más rápido que el de Fórmula 1. También es el más difícil de controlar, porque tiende a derrapar de atrás en las curvas.

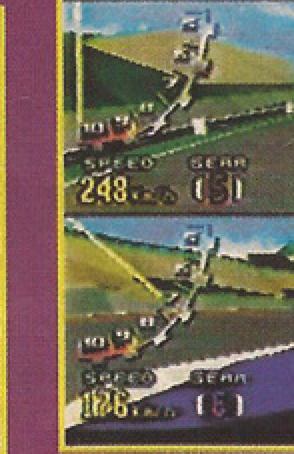


La visión desde adentro del Stock es absolutamente alucinante. Además de eso, podés sentir al bicharraco cuando "colea" en las curvas. ¡Es genial!



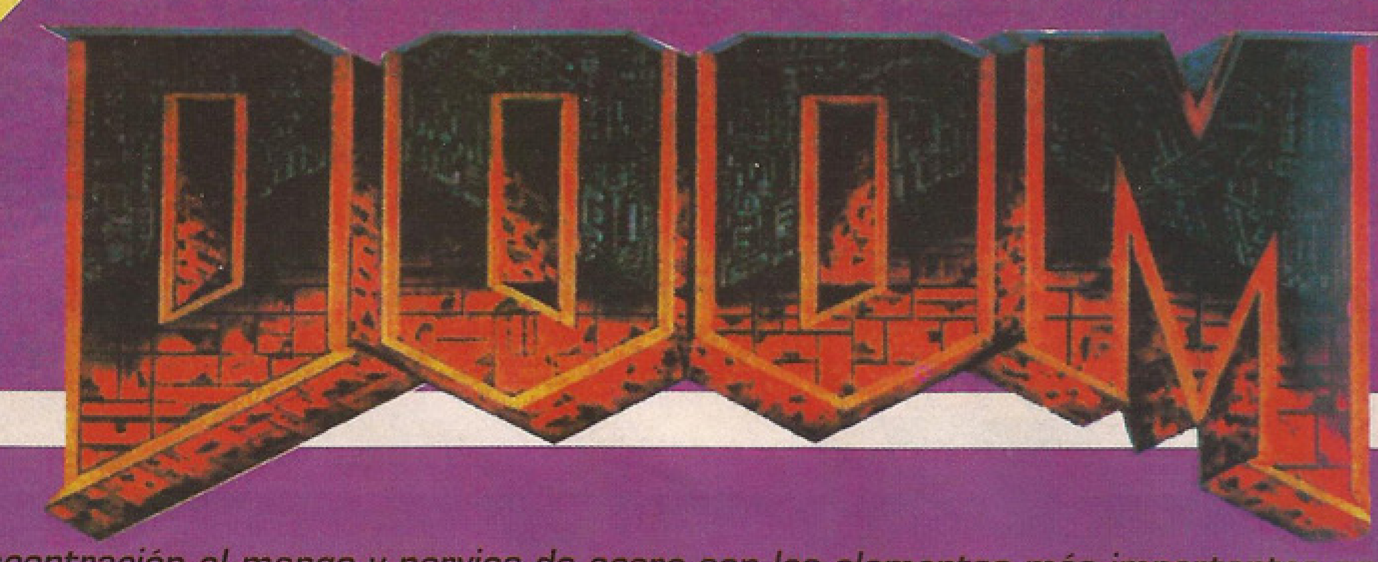
Sand Park tiene una bifurcación. No se trata de un atajo, solamente es un camino diferente.

En el prototipo, el tema es pisar a fondo y disfrutar del show de dirigibilidad del armatoste.



Un pequeño defecto del juego es que los escenarios en la opción de dos jugadores fueron simplificados. Desaparecieron las marcas de neumáticos y los carteles de propaganda.





DOOM

DOOM/ ID Software

Presentación Sega
Acción - 1 jugador

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●●

Lo que cuenta en esta presentación es la velocidad de acción. Vos realmente te sentís en los corredores de la base lunar.

Concentración al mango y nervios de acero son los elementos más importantes para jugar Doom, el clásico de violencia, para el PC, que llega ahora al novísimo 32X de Sega. Son 24 Mega de gráficos limpios y jugabilidad mil puntos. El game, como vos ya sabés, sigue la línea de Wolfenstein 3D y Spear of Destiny. Si a vos ya te gustaba el desafío, vas a tener que ponerte las pilas para controlar el personaje, pues las respuestas son increíblemente rápidas. Los gráficos no tienen nada que envidiarle a los games del 3DO. Sonido electrizante y adrenalina a chorros.

[redacted]

Misión infernal: vos encarnás a un soldado de seguridad en Marte, que debe librar a su estación de investigación de los demonios, que la invadieron a través de un portal abierto por accidente. Además de contar con tus puños y un pequeño arsenal, disponés de ítems, como armaduras, cajas de primeros auxilios, mapas y otros ítems. Y también podés contar con armas o ítems que tus enemigos muertos dejan. Como tu visión es de 360 grados, la coordinación y rapidez cuentan mucho.

COMANDOS

Recomendamos el joystick de seis botones.

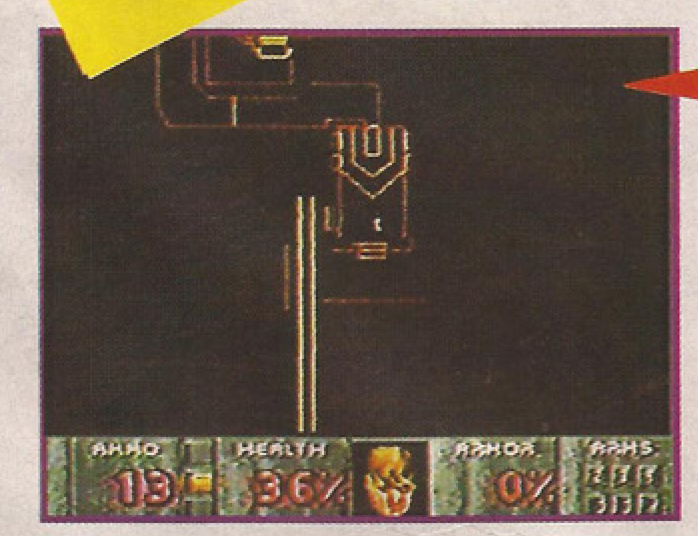
A	Moverse rápido
B	Tirar
C	Abrir puertas
C sujeto	Moverse un poco hacia los lados
Y o X	Cambiar de armas
Z	Accionar mapas
Z + A	Ampliar mapas
Z + B	Reducir gradualmente el mapa

★ **Tu soldado comienza con una pistola 380 (de pequeño impacto y largo alcance) y va encontrando armas mejores por el camino.**

★ **Cuando ves una zona verde, que parece un lindo pastito, no pisés: es un líquido que quita tu energía.**

NIVELES DE DIFICULTAD

En Doom podés elegir el nivel en que querés comenzar y, dentro de cada nivel, el grado de dificultad para detonar, del más fácil al más difícil, en este orden: I'm too young to die (Soy demasiado joven para morir); Hey, not too rough (Oigan, no demasiado rudo), Hurt me plenty (Golpéenme con todo), Ultra-violence (Ultra-violencia) y Nightmare (Pesadilla). Es importante comenzar con los niveles más bajos, pues son demonios son más difíciles de derrotar en los niveles altos.



El mapa indica solamente tu posición, por lo tanto, muy atento: el enemigo aparece de sorpresa.



A pesar de los gemidos de los demonios, no les vas a tener lástima, ¿no? Acabá con ellos.



En el nivel 15 van a llover monstruos. Este de color rosado es muy resistente. Es buena idea ahorrar municiones para estos momentos.



En los primeros niveles, explorá hasta encontrar tu armadura. Juntá también los puentes azules, que son energía.

COSMIC CARNAGE

8 ALIENS

Los luchadores son aliens que consiguieron sobrevivir a un gran accidente ocurrido en otras galaxias. Estos poderosos aliens viven en constante competencia y cada uno de ellos defiende su territorio. Para luchar, algunos pueden usar armaduras en partes del cuerpo, entre ellos Zena-Lan (la criatura de fuego), Naruto (el zombi) y Tyr (hecho de metal líquido).

Los games de lucha tienen un lugar especial entre los jugadores de videogame. Está claro que la nueva consola de Sega no podría quedarse sin uno de ellos. Cosmic Carnage es un juego de lucha en el conocido esquema de tres rounds, al que no le falta ni el tradicional "fight". Lo más alucinante son los efectos de zoom usados por los luchadores durante algunos golpes. Pero como nada es perfecto, la imagen resulta un poco cuadriculada en el momento del zoom. La cámara del juego se acerca o se aleja según el golpe (exactamente como en el arcade Virtua Fighter). Los colores son vivos y brillantes y los escenarios del fondo son para hacer agua la boca.



Fijate solamente el zoom en la lucha de Naja.

Naruto y Talmac intercambian algunos "cariños". Al ser abatido, Naruto va perdiendo partes postizas.

Cylic y Tyr luchan encima de una plataforma espacial. Los dos pueden recibir armaduras, pero se debilitan al perderlas.

COSMIC CARNAGE
Sega

Presentación Sega
Lucha - 1 ó 2 jugadores
24 Mega



Es el primer juego para videogame doméstico que usa y abusa de los recursos de cámara tipo Zoom. Merece ser visto y detonado.

COMANDOS

A	Piña fuerte
B	Patada
C o Z	Provocar al enemigo
X	Piña normal

STAR WARS ARCADE

[redacted]

El cartucho trae la batalla contra los TIE Fighters del Imperio en dos modos de juego: Arcade y 32X (éste, con más misiones). En los dos, vos podés elegir entre Misiones (etapas para destruir los TIE Fighters y fuerzas imperiales) o Entrenamiento (solamente para probar tu mira). La estructura del game es común a los simuladores. O sea, vos tenés la visión de tu cockpit, indicando el radar y el arma disponible, la mira y fin. No faltan ni siquiera los mensajes del comando general, informando cuál es tu misión, o alertando sobre enemigos cercanos.

La saga de la princesa Lea, Han Solo, Luke Skywalker y del tirano Darth Vader también logró un lugar en el 32X. Star Wars Arcade trae imágenes poligonales que explotan en tu pantalla, aunque haya resultado por debajo de lo que esperábamos. Parece incluso que el fuerte de la consola va a ser la velocidad con que se desarrolla el juego. Las respuestas del direccional son siempre precisas y rápidas y eso garantiza el realismo. El sonido no representa nada de nuevo en relación a las consolas de 16 bits. En Star Wars, VOS SOS EL PILOTO de la X-Wing o Y-Wing, si preferís.



Usá el botón X para cambiar la visión de tu nave eliminando el cockpit.

En esta pantalla, optá por uno o dos players. Sólo, en la opción Pilot, tu nave es X-Wing. En Pilot & Gunner, vos jugás de a dos, dado que uno comanda la nave y tira y el otro solamente tira. Aparecen dos miras.

Tu secuencia de misiones es la de la foto, de la izquierda a la derecha: destruir naves, la plataforma de la Stardestroyer, el motor principal de la Stardestroyer y el generador de energía de la Estrella de la Muerte.

STAR WARS ARCADE
Lucas Arts

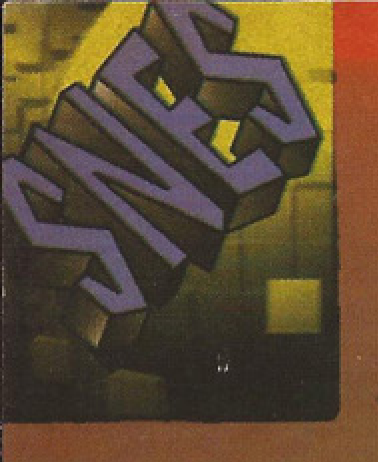
Presentación Sega
Aventura - 1 ó 2 jugadores
20 Mega

GRAFICO ●●●
SONIDO ●●●
DESAFIO ●●●●
DIVERSION ●●●●
JUGABILIDAD ●●●●●
ORIGINALIDAD ●●●

Este game decepcionó a todos. Los gráficos están por debajo de los de Silpheed, por ejemplo, aunque tengan buena definición.

COMANDOS

A	Reduce la velocidad
B	Aumentar velocidad
C	Cañón de láser
Z	Cañón de protones
X o Mode	Cambiar visión (con o sin cockpit)



THE GREAT CIRCUS MYSTERY Capcom

Aventura - 1 ó 2 jugadores



Incluso en Hard, el desafío es despreciable. Una aventura así merecía un desafío mayor.

COMANDOS

A	Cambiar de ropa
B	Saltar
Y	Tirar

ITEMS

Bloque gris - Para subir
Bloque amarillo - Para subir, quebrar y tirar
Bloque rojo - Para subir, quebrar, tirar. Reaparecen después de usados.
Cabeza blanca - Para nadar
Reloj - Congela a los enemigos por un tiempo
Estrella - Tirar a los enemigos
Flechas - Mueve al personaje de acuerdo con la dirección indicada.
Caja del tesoro - Esconde vidas o energía
Batería - Repone la energía de la ropa
Monedas - Para comprar en los comercios
Manzana - 200 puntos
Uvas - 500 puntos
Corazón pequeño - Da un poco de energía
Corazón grande - Da un corazón más en el marcador
Pequeño Mickey - Vida extra

THE GREAT CIRCUS MYSTERY
Starring Mickey & Minnie

Después de Mickey Ultimate Challenge, la pandilla de Disney está de vuelta en un lindo game: The Great Circus Mystery (El Misterio del Gran Circo). El juego tiene un aspecto visual muy alegre y bonito, con tres niveles de dificultad para jugar. Solo, o de a dos, elegís entre Mickey y Minnie para resolverlo. Si te gusta el estilo aventura, tenés que probarlo y apostamos a que te va a gustar.

Misterio

¡Viva el pochoclo! ¡Viva el algodón de azúcar! Mickey y Minnie están camino al circo para pasar un día divertido. Al llegar cerca de la tienda ven a Tribilín muy tristón. Les cuenta que se produjo una gran confusión y el circo está vacío. Quien causó este desastre fue el villano Pete Pata de Palo. Los amigos deciden volver al circo para revelar el misterio y encontrar a Pluto y Donald, que también fueron al circo. ¡Y veamos qué pasa!



PASSWORDS

1. Mickey, Minnie, Tribilín, Donald
2. Pluto, Donald, Mickey, Tribilín
3. Tribilín, Donald, Mickey, Minnie
4. Donald, Tribilín, Pluto, Mickey
5. Minnie, Mickey, Donald, Tribilín
6. Mickey, Tribilín, Donald, Minnie

EXPLORANDO CAVERNAS Y SELVAS

Fase 1

Vos comenzás en los alrededores del circo y buscás informaciones para saber qué ocurrió. Saltá sobre los enemigos y subite a los globos para que te lleven. Donald te va a dar una ropa de limpiador. Con su poderosa aspiradora, Mickey podrá chupar a los adversarios.



El topo malabarista es un plomo con las bolas de fuego; quedate en el rincón y después que las tire, saltá sobre su cabeza.



Acabá con la melena del león. Aspirá los rulitos dorados del bicharraco, pero solamente cuando los mismos se deshagan.



Fase 2

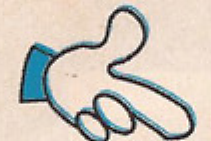
Enseguida del comienzo, simpáticos fantasmitas van a dar a Mickey una ropa para explorar cavernas y selvas. Lo mejor es el gancho, que vos usás para colgarte y seguir viaje. Al pasar las fases del game continuás con las ropas adquiridas.



Ecología aparte, esta tortuga es bastante molesta. Colgate del gancho encima de ella y esperá el momento justo para saltar sobre su cabeza.

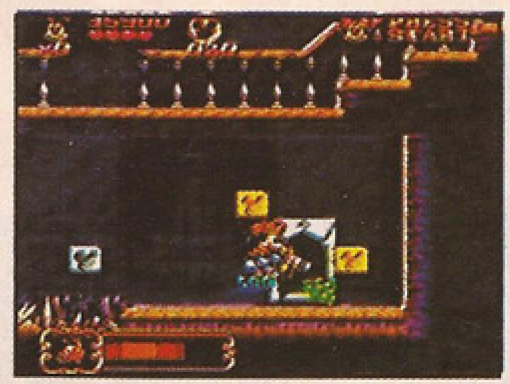


Para enfrentar al gorilón, agarrate del árbol y golpeá la cabeza de este simio malvado.



Fase 3

Esta vez ganás tu último traje, el de vaquero, con derecho a revólver de corchos, ¿OK? El escenario es un castillo embrujado. Para pasar tranquilo por los pinchos, esperá que salgan los esqueletos de los agujeros y saltá en ellos.



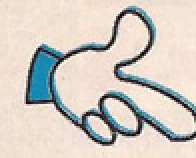
Siempre que aparezca una puertita, entrá. Puede ser la tiendita de Clarabella o algún pasaje para ganar ítems.



El cuadro del Barón Pete suelta láseres para comandar libros. Saltá primero en los libros y después en la cabeza de él. Esquivá el fuego. Es bastante cansador...



Derrotá al jefe fantasma tirando con el revólver de cowboy enseguida que aparezca. Esquivá los fantasmitas.



Fase 4

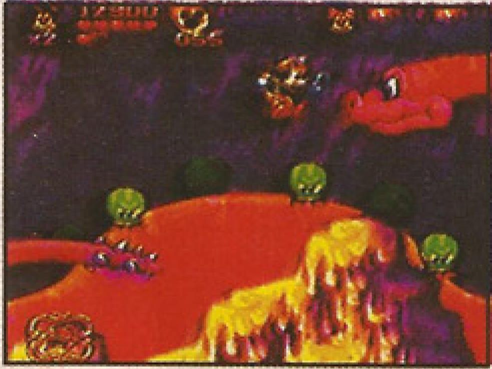
Estás en una extraña caverna que cobija a un dinosaurio y cristales malvados. Explorá bien todos los bloques para ganar corazones y frutas. Usá la ropa de explorador.



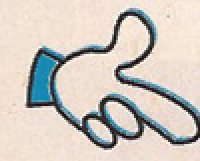
Rompé la estalactita usando el gancho. Cuando caiga el pedazo, usalo como plataforma.



No hagás pavadas: aprovechá que el cristal aumenta y usalo como una especie de puente.



Mickey va a enfrentar a este dinosaurio saltando sobre su cabeza. Saltá también en los monstruitos que están en las espaldas del bicho.



Fase 5

Fase acuática. Seguí el ritmo de las otras fases explorando los bloques y saltando sobre los enemigos. Enseguida de las medusas hay un montón de bloques: corazones a la vista.



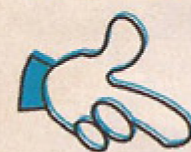
El reloj traba a los enemigos en la pantalla por algunos segundos.



No dejés de entrar en las puertas para encontrar la caja del tesoro. Hay una vida en la jugada. Saliendo del agua andá por arriba del castillo.



Jefe Nube: usá la aspiradora y chupalo para que disminuya. ¡Cuidado con no convertirte en helado!



Fase 6

Etapa final en el castillo del Barón Pete. Comenzá saltando el fuego con el gancho. Cambiá de ropa cuando sea necesario. De las armaduras salen fantasmas y también aparecen fantasmas de Pete. El malabarista aparece nuevamente y, después, el cuadro de Pete suelta láser. Usá los bloques con flechas y seguí. Escalá los cañones hasta encontrar al gran jefe.



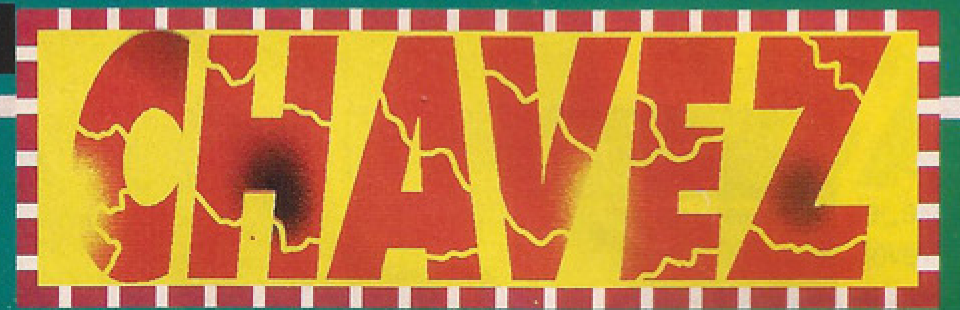
Saltá en las bolas de hierro y andá subiendo, hasta entrar en el castillo por arriba.



¡Es el Barón Pete! Quedate en un rincón de la pantalla tirando. El villano suelta magias infernales. ¡Uau!



Después de vencido, Pete se convierte en un dragón. Esquivá el fuego y saltale en la cabeza. ¡Insistí!





Probablemente las dos personalidades más queridas de Méjico son el Chavo del 8 y ...Chavez. Este cartucho no trata sobre el simpático personaje que atormenta a los vecinos con sus travesuras, sino sobre Julio César Chavez, el valiente boxeador que se convirtió en una verdadera leyenda viva del deporte. El mejicano hizo fama conquistando varios títulos en categorías diferentes y, de esta forma, se volvió un ídolo nacional en el país de los grandes sombreros. Sabiendo esto, la softhouse ASC presentó este cartucho de box que está explícitamente dedicado al público "chicano". Por fin, todas las instrucciones están en español.

¡AY, CARAMBA!

En Chavez vos podés disputar una temporada entera o bien, pelear contra uno de los 25 personajes que trae el juego (encuentro de 1 ó 2 "peleadores"), inclusive Chavez, claro. Hasta se puede hacer una pelea de Chavez vs. Chavez. ¡Copado! Cuando disputás la temporada (modo de carrera), comenzás como un luchador con ranking en 25º, y sólo podés desafiar atletas con un puesto cercano al tuyo. A medida que vencés, tu colocación mejora y tu performance también. Esta se logra con las opciones de entrenamiento que aparecen entre los encuentros. Podés elegir entre la bolsa de arena, la bicicleta, el punching-ball y hasta tomar una Pepsi (patrocinadora, claro, del juego). Todas estas opciones te hacen aumentar tu fuerza, velocidad y resistencia. Otra cosa copada del game es que formás a tu propio luchador del modo que más te guste. Elegís la cara, el cabello, la piel, el color del pantaloncito y de las botas. ¡Genial! El mayor problema del juego es que toda lucha tiene 12 rounds de 3 minutos cada una. El truco es ganar enseguida con un KO, sino puede resultar cansador, principalmente para tus dedos. El tema es tratar de hacer secuencias de golpes diferenciados, así minás la resistencia del adversario. ¡No te quedes parado! Calzate los guantes y mandá a los otros luchadores a la lona...



En esta pantalla formás a tu boxeador. Se puede crear un tipo exactamente como lo quieras.



En los intervalos, aparece esta tabla que muestra el número de golpes dados, los que acertaron, el porcentaje de aciertos y el cartel del round.



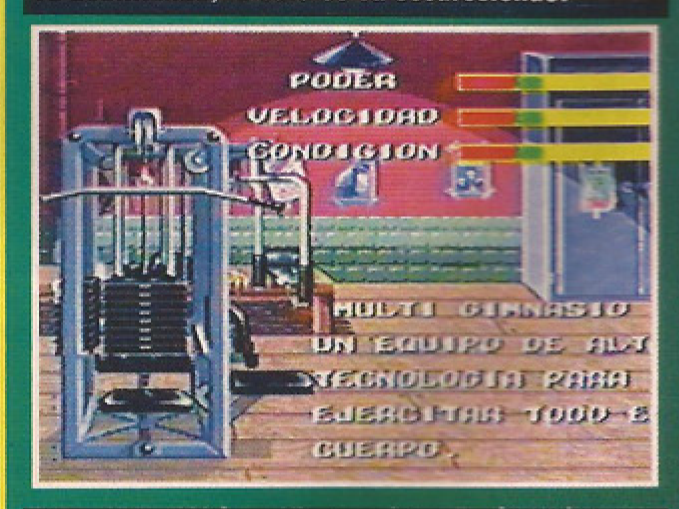
Aquí está la pelea Chavez contra Chavez. Los dos son duros y es difícil decidir quién es el mejor.



La parte inferior de la pantalla muestra si los golpes están entrando. A medida que el luchador se va debilitando, la cara se va oscureciendo.



El famoso beso a la lona. El chabón está atontado y la cuenta ya comenzó.

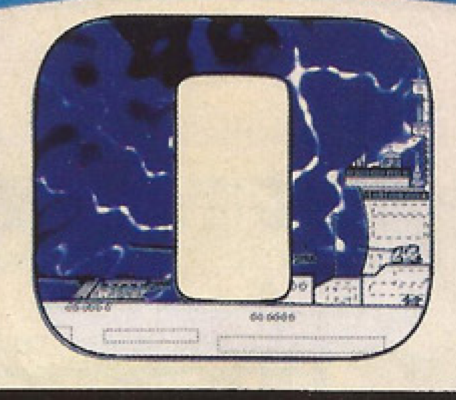


En esta pantalla verificás cuál es la opción de entrenamiento que mejora más tu condición física. El aparato de gimnasia es una buena opción.

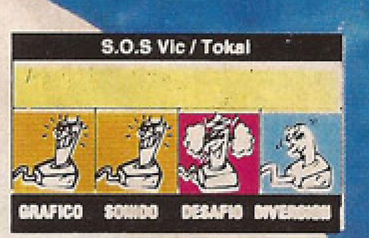


Para ganar con este alemán bigotudo, lo mejor es este hermoso upper en la cara del adversario.

COMANDOS	
	R - Girar hacia la derecha
Y - Jab de izquierda	**L** - Girar hacia la izquierda
X - Jab de derecha	**↑ + B o A** - Upper
B - Gancho de izquierda	**↓ + A o B o X o Y** - Directo en la cintura
A - Gancho de derecha	**L + R** - Defensa

S.O.S.



EL DESTINO DEL "LADY CRITHANIA"

Ilustración electrónica: Tadeu C. Pereira / Ação Games

El lujoso transatlántico Lady Crithania zarpa hacia el océano, una vez más, en un crucero lleno de millonarios. Todo parece lindo y maravilloso cuando, de repente, se produce un maremoto. El capitán pierde el control del inmenso navío y el pánico se apodera de sus dosmil trecientos pasajeros y casi mil tripulantes. El caos es total. La embarcación se da vuelta y muchos pierden la vida inmediatamente. Hay pocos sobrevivientes. Vos tenés que elegir entre cuatro pasajeros: un arquitecto, un médico, un marinero y un consejero, y encontrar la salida del barco. Y como si esto fuera poco, tratar de salvar algunos indefensos y desesperados pasajeros.

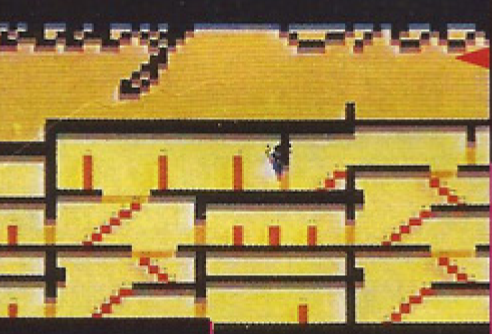
Tu misión parece fácil, ¿no? No... y ya podés irte preparando. El barco es enorme y encontrar la salida es una tarea casi imposible. Hay un mapa para ayudarte. Pero basta que la nave gire de un costado hacia el otro para que te encontrés de vuelta perdido. Es simple: cuando el Lady Crithania da una guiñada hacia uno de los lados, tus puntos de referencia cambian completamente. Lo que antes era hacia arriba queda hacia abajo, la izquierda se vuelve derecha y así todo. Una verdadera locura. Un buen truco es jugar con el joystick girado para no perderse.

A pesar de la trama novedosa, S.O.S. es un game un poco frustrante. En verdad, su objetivo es encontrar la salida de un enorme laberinto. ¡Y es re-difícil! No basta ser ágil para salir vivo de este bolonqui. ¡La inteligencia es fundamental! Es por eso, y por otros detalles, que la muchachada que gusta de los games en PC va a disfrutar de este cartucho. Tenés solamente UNA HORA para salir afuera con vida. Cuando pasa la primera media hora, el agua empieza a entrar. Y es más: cualquier desliz y perdés cinco minutos. Si te gustan los desafíos, embarcate en este S.O.S., o mejor, tratá de desembarcar de él...

CANDIDATOS A HEROE

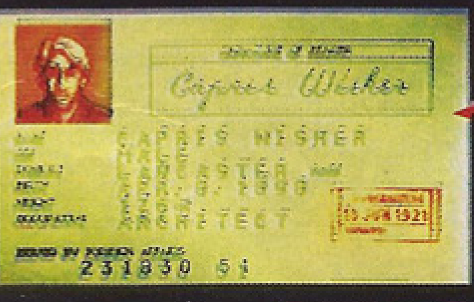
Podés jugar con uno de los cuatro chaboncitos de abajo. Cada uno tiene habilidades específicas. El consejero Gardner y el arquitecto Wisher son los más equilibrados, porque juntan destreza e inteligencia.

S.O.S. ES UNA VERSION DE ESA PELICULA QUE HABRAS VISTO POR TELEVISION: EL DESTINO DEL POSEIDON. CON UNA DIFERENCIA: NO PODES LEVANTARTE A COMER EN LOS AVISOS...



¡Re-bueno! Aparece un zoom del mapa. Vos sos el chaboncito azul, las puertas aparecen en marrón y el rojo indica la salida y queda guiñando.

El mapa ayuda bastante. Pero no siempre podés conseguir acceso a él. Si el navío gira, tus puntos de referencia cambian. Atención, ¿OK?

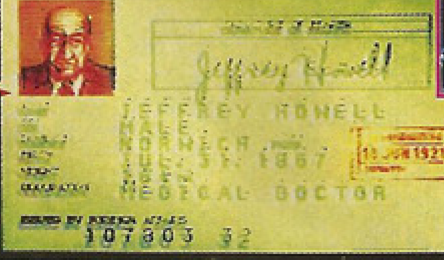



El arquitecto Capris Wisher tiene solamente 23 años, pero es un tipo hábil.

El agua empieza a entrar a los 30 minutos de juego. ¡Pensá rápido!



Está atento a las flechas blancas. Aparecen directo e indican los caminos que podés seguir.



Jeffrey Howell, el médico es el menos ágil. Pero sabe usar la cabeza.

Consejero, Redwin Gardner tiene casi 30 años. Sabe muchas cosas...

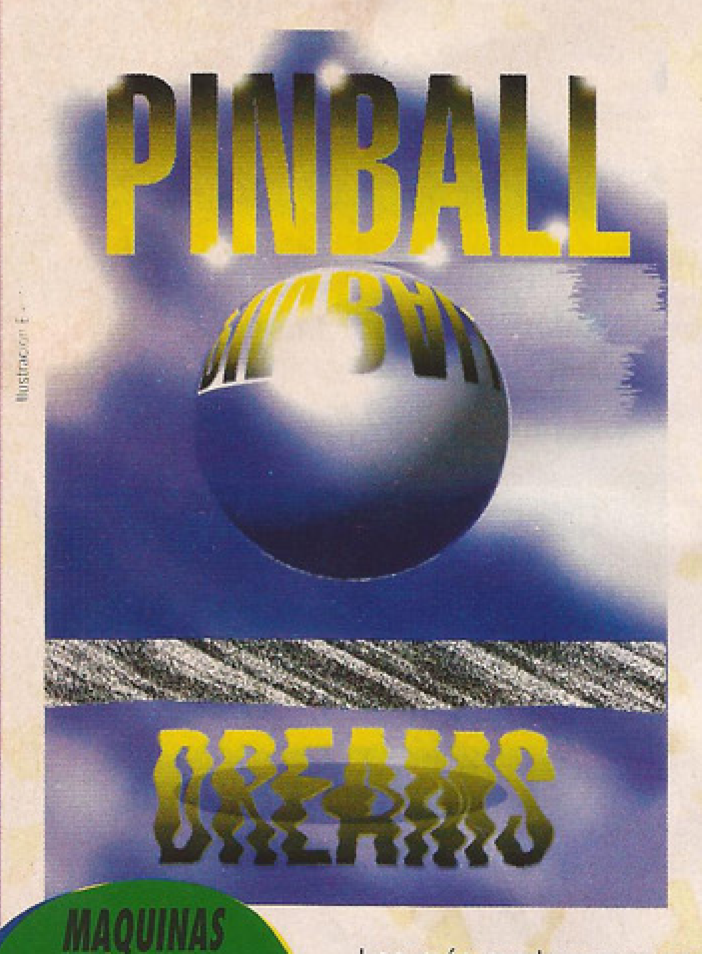


Luke Haines es un joven marinero. Fuerte, pero de cerebro escaso.



Peligros a la vista: el fuego es una maldición. También las caídas y los objetos que caen encima tuyo ¡Cuidado!







Podés preguntarle a cualquier chaboncito que tenga una computadora Amiga. Pinball Dreams es el mejor juego del género (sólo queda segundo después del sensacional Pinball Dreams 2). ¡Y sin discusión! Se demoró un tiempo, pero el game finalmente salió para el Super NES. Los juegos son prácticamente idénticos. La única diferencia es la velocidad. Mientras que el game original para Amiga es rápido y dinámico, el cartucho de SNES es medio lenteja. Es una falla grave. Incluso así, las cuatro pantallas de Pinball Dreams rinden momentos de gran diversión. Si sos fanático de los "flippers", éste es un game que no puede faltar en tu colección.

MAQUINAS TRADICIONALES

Los más modernosos encuentran que las cuatro pantallas de Pinball Dreams son un poco anticuadas, porque no aparecen jefes diabólicos, cinco bolas al mismo tiempo y otras sofisticaciones recientes. ¿Cuál es el drama, fiera? Pinball Dreams no es un videogame: es un pinball de verdad. Si vos jugaste Cosmic, Caballero Negro o Sure Shot, sabés exactamente de qué estamos hablando. Ignition, Steel Wheel, Beat Box y Nightmare (las cuatro pantallas) no tienen chirimbolos innecesarios. Es todo pinball auténtico, sin pavadas. ¡Una masa!

Además de la velocidad reducida, el mayor problema del cartucho es el flipper izquierdo. ¡Es debilucho, y no tiene fuerza para hacer rebotar las bolitas con todo! Es casi imposible acertarle a blancos que están en el ángulo superior derecho de las máquinas. Lástima, porque los gráficos son rebuenos y el sonido es genial. Los efectos del Far West de Steel Wheel están entre los mejores que se hayan hecho para Super NES. Preparate para gastar tus dedos. Pinball Dreams para Super NES envicia...

STEEL WHEEL



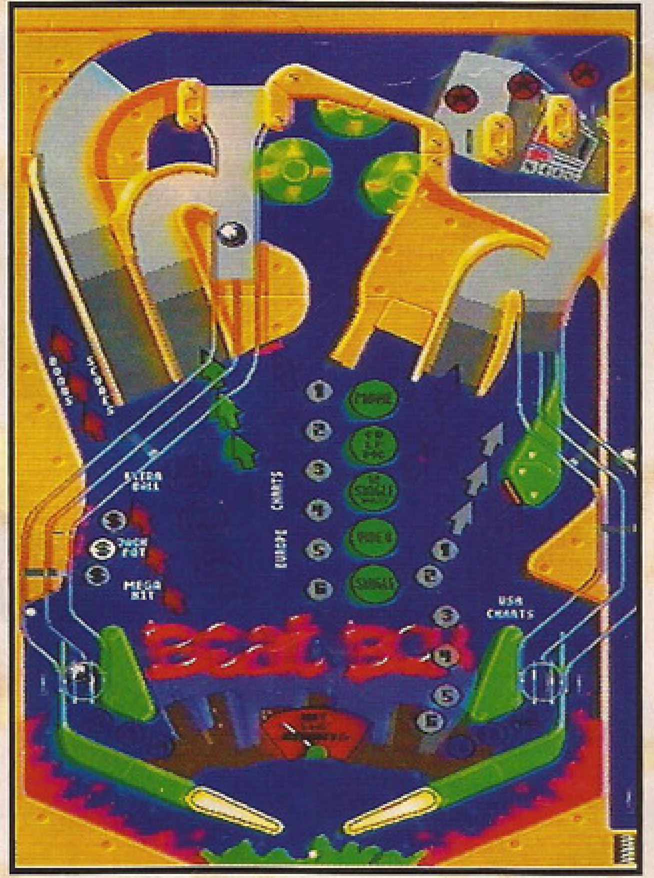
El viejo Texas está aquí. Es un Far West total, con derecho a relinchos de caballos y todo. Las flechas azules multiplican bonus. Encendé las luces azules, del lado derecho, cuatro veces para tener una bola extra. De ahí, sólo tenés que meter la esfera justo al lado para ganar una bolita más. Mirá bien para arrojar la bola en el lado izquierdo, ahí arriba. Hay un sorteo y podés hacerte de un jugoso Jackpot, millones de puntos y hasta una bola extra. ¡Uau!

IGNITION



Para multiplicar bonus, encendé la palabra WARP y acertale a la letra que esté guiñando, después de lanzar la bolita. Encendé también los tres blancos rojos y completá la palabra IGNITION. Encendida, la palabra LIGHT puede rendir una bolita extra.

BEAT BOX



¿Te acordás de Billboard, de gran éxito en los Estados Unidos? Bueno, esta pantalla es totalmente Billboard. Las dos rampas encienden flechas que adelantan bonus. Mandá la bola en las rampas siempre que puedas y preparate para ganar muchos puntos.

NIGHTMARE



El rincón macabro del cartucho. Nightmare quiere decir pesadilla. Pero esta pantalla no asusta mucho. El tema es quedarse mandando la bolita a las rampas de la derecha y de la izquierda. En los intervalos, acertale a las dos troneras del lado izquierdo.

WHEEL OF FORTUNE DELUXE EDITION

Los programas en que participa el auditorio y dan muchos premios son una fiebre en todo el mundo, principalmente en los Estados Unidos. Hay docenas de estos entretenimientos esparcidos por todos los canales de Norteamérica. Uno de ellos inventó Wheel of Fortune. El objetivo de los participantes es adivinar palabras para ir juntando dinero. Como nadie es adivino, el truco es ir "tirando" algunas letras hasta poder imaginar la palabra en cuestión. Wheel of Fortune es un cartucho bastante "tranqui", casi sin acción. Ideal para reunir a los amigos y pasar el tiempo. Sin compromisos ...

WHEEL OF FORTUNE DELUXE EDITION/Gametek

Razonamiento 1 a 4 jugadores



Buena onda con los papis

Wheel of Fortune seguramente les gustará a los que disfrutan de las palabras cruzadas y de ese tipo de juegos de mesa. Pero si vos sos del tipo que no tiene paciencia para los juegos sin acción, no te desanimés. Alquilá este cartucho y llamá a tus papis para pasar una tarde juntos frente a la pantallita. Mostrales que los videogames no son alienación pura, y que da para aprender jugando. Hacelo con buena onda y, si todo sale bien ...¿quién sabe si no te ganás un 3DO de regalo de Navidad?

Las vocales hay que comprarlas

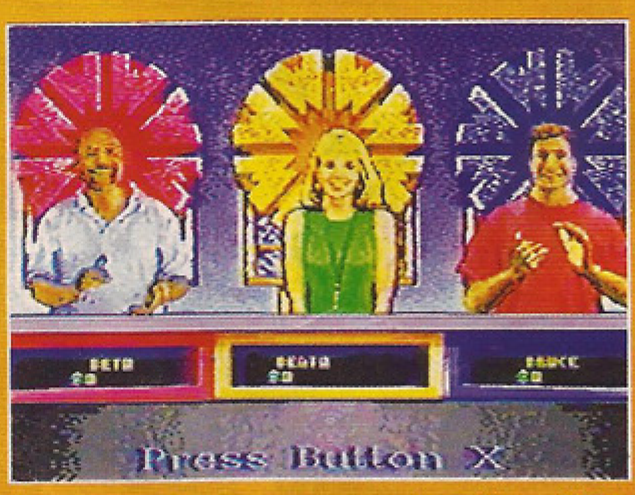
Una diferencia entre este Wheel of Fortune yanqui y otros programas similares, es que los gringos no pueden "tirar" vocales, solamente consonantes. Para arriesgar una vocalcita cualquiera, tenés que tener dinero para comprarla. Este pequeño detalle vuelve al juego mucho más difícil y dinámico.



La computadora sugiere un tema para el rompecabezas. Si estás de acuerdo, apretá X. En caso que quieras cambiar, apretá select para elegir un tema más interesante.



Esta es la pantalla principal. Elegí tu acción y apretá el botón indicado.



Los competidores son muy educaditos. Hasta aplauden a sus adversarios...



Si encontrás que ya sabés la solución del misterio, optá por "save puzzle".

INSPECTOR GADGET

Debug - Esperá a que aparezca la pantalla de presentación y mantené presionados L, R y B en el primer control. Mientras estás apretando los tres botones, presioná ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, →, y ←. Esta secuencia tiene que ser digitada rapidito, ¿OK? Si el truco funciona, la pantalla de presentación se vuelve rosada (y no azul, como estaba antes). Soltá los tres botones y apretá start. Antes de que el game comience, aparecerá un menú. Con el mismo, podés elegir fases, tener acceso a un menú de opciones y a una prueba de sonido, ¿Copado, no? ¡Ahora hasta podés llegar al final, fiera!

BATTLETOADS/ DOUBLE DRAGON

Superselección de fases - Elegí un partido para uno o dos jugadores y apretá Start. Cuando llega el momento de elegir tu personaje, tomá el primer joystick y apretá ↑, ↓, ↓, ↑, X, B, Y y A. Con este truco, la pantalla va a temblar un poquito. Elegí uno de los personajes y apretá Start nuevamente. Cuando aparezca la pantalla de selección de fases, elegí la fase que quieras y ahí presioná start para empezar a jugar. ¿Satisfecho? De regalo, y como si esto fuera poco, este truco rinde diez vidas más.

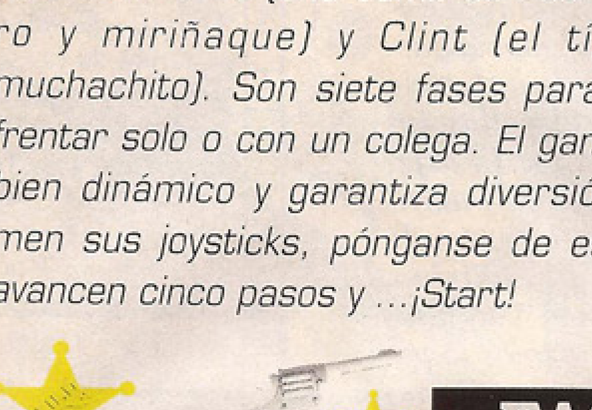
RANMA 1/2

Código para configuración - Hace tiempo que no aparecía un truco tan extraño y copado al mismo tiempo. ¡Atención! Comenzá un partido normalmente. Acabá la primera lucha rápidamente, sin importarte si ganás o perdés. Esperá a que aparezca la pantalla de continue y apretá los botones R, X y A. Seguí presionando los tres botones hasta que comience la pelea siguiente. Antes de que empiecen los golpes, aparecerá la pantalla de configuración delante tuyo. Con ella, vos podés modificar varios aspectos del game, hasta incluso las habilidades específicas de cada luchador. Se puede, también, colocar la computadora a jugar contra ella misma, sólo para aprender un poco. Después de cambiar lo que te guste, basta apretar start para volver a la lucha. ¿No es re-loco? Pero vale la pena...

SUPER NES



El Viejo Oeste está de vuelta, en un excelente cartucho. Wild Guns mezcla tiroteos en la puerta de viejos saloons con enemigos robóticos de la última generación. Los héroes son Annie (una dama con sombrero y miriñaque) y Clint (el típico muchachito). Son siete fases para enfrentar solo o con un colega. El game es bien dinámico y garantiza diversión. Tomen sus joysticks, pónganse de espaldas, avancen cinco pasos y ...¡Start!



WILD GUNS
Natsume

Acción - 1 ó 2 jugadores

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

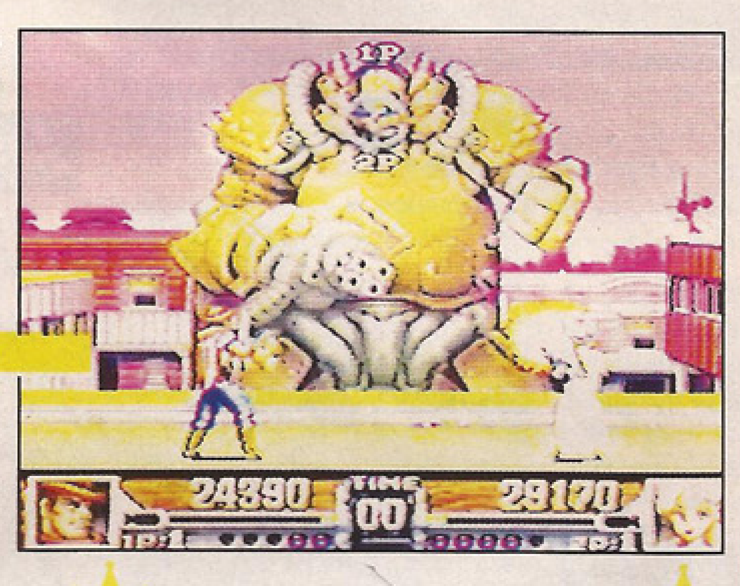
Un acierto en el blanco de esta softhouse: la mezcla de elementos antiguos y futuristas le va a gustar a la muchachada.

FASES SEPARADAS

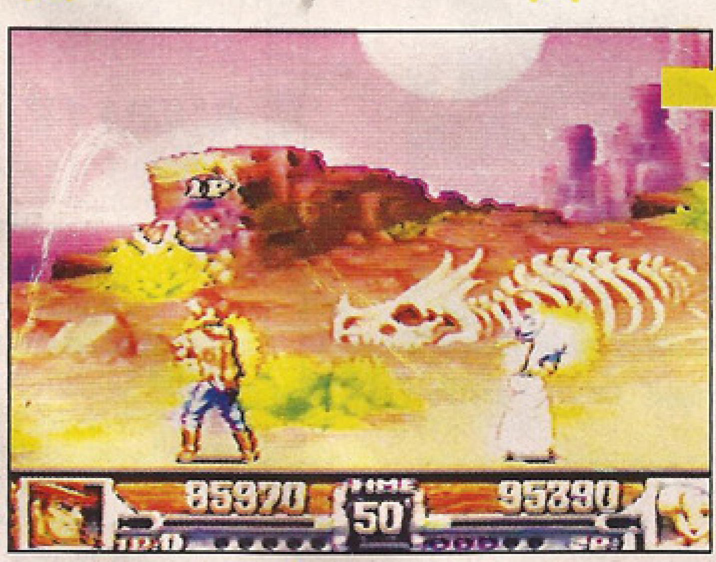
Después de pasar Garson City, la primera fase, podés elegir entre otras cinco, en el orden que quieras: Desolation Canyon, Ammunition Depot, Gold Mine y Armored Train. Después de terminadas, enfrentás la fase final. Cada fase tiene tres pantallas con subjefes y el jefazo en la última. La estructura no es novedosa: mirá y tirá. Bolsas de dinero y diamantes valen puntos. ¡Ah! Las bombas revientan todo: juntá todas las que puedas.



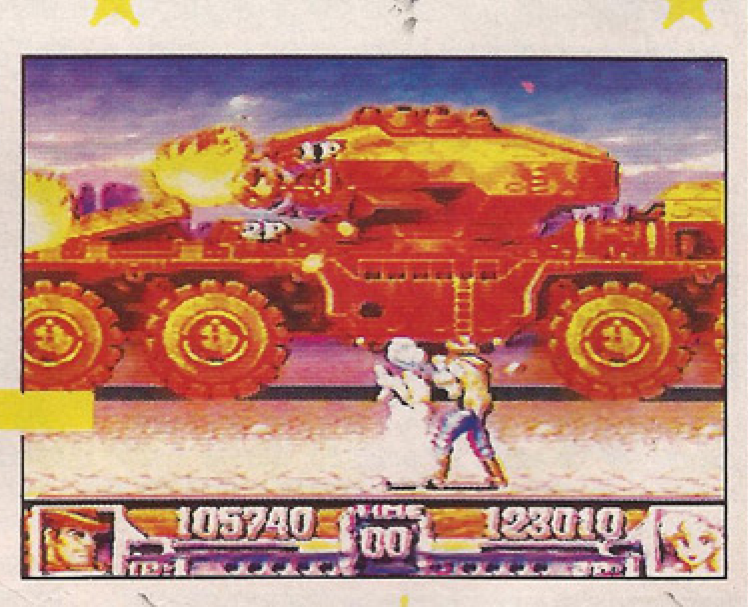
El videogame puede hacer todo, hasta unir el Far West con la ficción científica. Llena de encanto femenino, Annie no yerra su blanco.



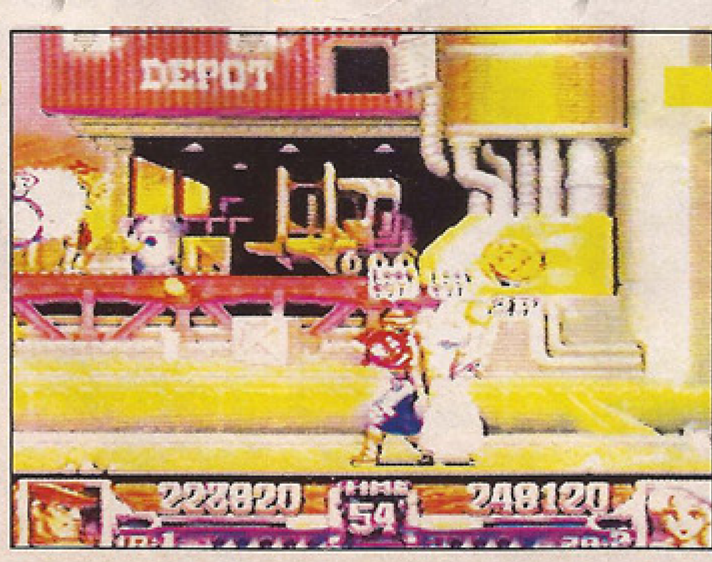
En Garson City el jefazo es un enorme robot. Reservá las bombas para esta ocasión y destruí todo lo que esté en la pantalla.



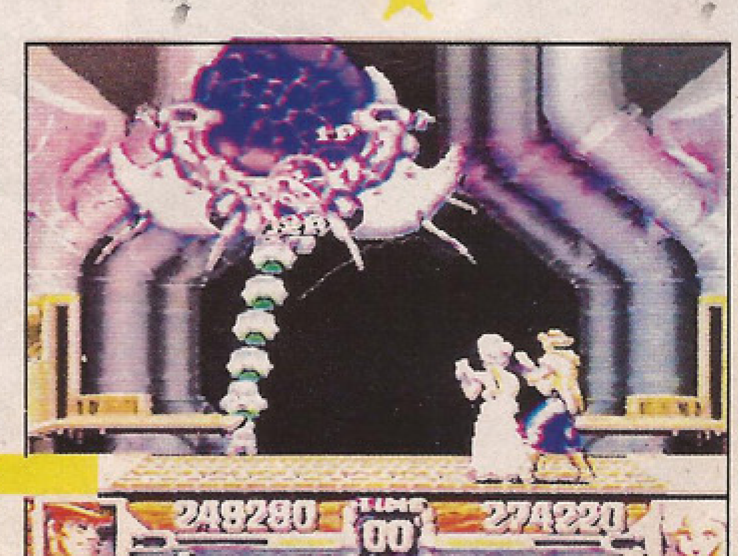
Desolation Canyon: los enemigos se esconden en los matorrales.



En el calor del desierto, afiná la puntería y tirá bien en el medio del tractor-cañón, jefazo de la fase.



Fase Ammunition Depot: destruí primero la maquinota de la derecha, antes que ella acabe con vos.

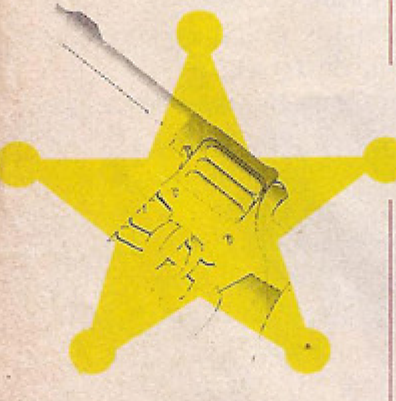


Jefazo: dispará bien en el medio de esta cosa de un brazo solo.

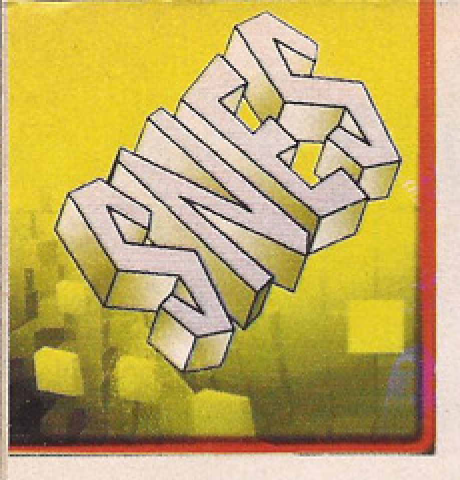
COMANDOS
JOYSTICK CONFIGURABLE

Y	Tira
Y varias veces	Enlaza
B	Salta
B y, en lo alto, B de nuevo	Salto doble
B + Direccional	Esquiva los tiros
X	Bomba

★Cuando la barra de tu marcador se llena, vos ganás la súper arma. Las bolitas indican cuántas bombas tenés.



★Ganá armas tirando contra ellas cuando aparecen. Pero cuidado con el arma de juguete: ¡solamente hace ruido!



SAMURAI SHODOWN
Takara
Lucha - 1 ó 2 jugadores
Cartucho japonés

GRAFICO	●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●
ORIGINALIDAD	●●●

Fatal Fury y Art of Fighting tuvieron versiones bastante más fieles a los originales de Neo Geo.

COMANDOS

X	Espadazo débil
A	Espadazo mediano
X + A	Espadazo fuerte
Y	Patada débil
B	Patada mediana
Y+B	Patada fuerte

Para dar un golpe fuerte, vale también sujetar L o R más el botón del golpe.

★ **Samurai Shodown tiene 8 niveles de dificultad y 3 velocidades.**

3 MODOS DE JUEGO

Game Play - tu luchador enfrenta a todos; **VS Play** - Luchas simples en 1 ó 2 Players; **License Play** - Luchas simples contra el reloj.



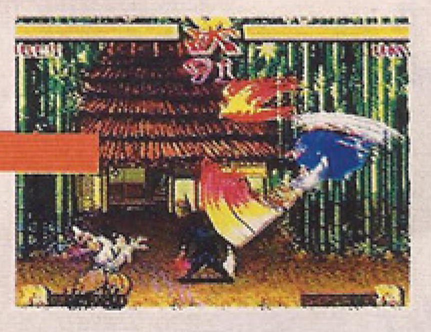
No hay caso, muchachada. A la hora de adaptar Samurai Shodown para el SNES, la memoria de la consola no aguantó y los gráficos y el sonido quedaron medio pobres. Para empeorar las cosas, Takara metió la pata: la jugabilidad no existe, y entre un golpe y otro podés ir a lavarte los dientes. Finalizando, el rollo de siempre: Nintendo mandó quitar la sangre otra vez y las espadas y cuchillos vuelan sin que corra ni una gota. Aquí en la redacción, probamos con el cartucho japonés (que salió con el nombre de Samurai Spirits) y llegó antes a las casas de alquiler. Pero solamente el texto cambia de lengua. Son los mismos 12 personajes, dispuestos a todo. ¡Arremangate y buena suerte!

LOS MEJORES



HAOHMARU

Dragon Punch - → ↓ ↘ + *espadazo*
Tifón - ↓ ↘ → + espadazo



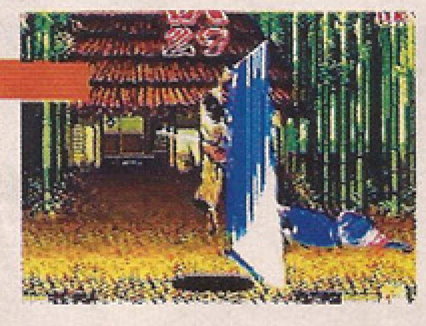
UKYO

Salto con espada de fuego - *arriba,* ↓ ↘ → + *espadazo*
Arroja manzana y rebana al enemigo - ↓ ↙ ← + espadazo



NAKORURU

Salta sobre el águila y ataca - ↓ ↙ ← + *patada*
Deslizada - ↓ ↘ → + patada
Ataque del águila - ↓ ↙ ← + espadazo



JUBEI

Ataque especial - → ↓ ↘ + *espadazo*
Magia - ↓ ↘ → + espadazo
Secuencia de espadas - espadazos varias veces



WAN-FU

Espada de fuego - → ↓ ↘ + *espadazo*
Arroja la espada de fuego - ↓ ↙ ← + espadazo

LOS OTROS

GEN-AN

Magia del humo - ↓ ↘ → + espadazo
Giratoria - → ↓ ↘ + espadazo
Rodillazo - cerca del adversario, apretá patada fuerte (con espadazo fuerte, arroja al enemigo en el suelo y clava la garra)

GALFORD

Magia - ↓ ↘ → + espadazo
Teletransporte - → ← ↙ ↓ ↘ → + cualquier botón
Desaparición con salto en la cabeza - ↓ ↙ ← + Y,B y A al mismo tiempo
Pilón - → ↓ ↘ + patada
Rush Dog (el perro ataca) - ↓ ↙ ← + X (con Y se pega y muerde; con B muerde y derriba)

TAM TAM

Arroja la calavera - ↓ ↘ → + espadazo
Magia en el suelo - ↓ ↙ ← + espadazo
Giro - ← (2s) → + espadazo
Giro de piernas - ↓ ↙ ← + patada

CHARLOTTE

Espadazo con magia - → ↓ ↘ → + espadazo
Carrera con espadazo - apretá espadazo varias veces

EARTHQUAKE

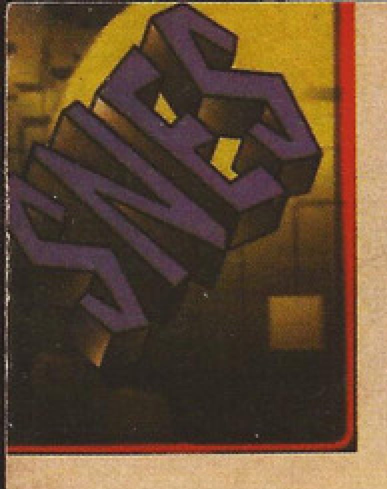
Barrigazo - arriba, ↑ + 2 botones de espadazo
Giro - apretá espadazo rápidamente
Cae sentado en el adversario - arriba, ↓ + 2 botones de patada

HANZO

Víbora de fuego - ← (2s) → + espadazo
Magia de la estrella - ↓ ↘ → + espadazo
Teletransporte - → ← ↙ ↓ ↘ → + cualquier botón
Desaparición con salto en la cabeza - ↓ ↙ ← + Y, B y A al mismo tiempo
Pilón - → ↓ ↘ + patada

KYOSHIRO

Aliento de fuego - ↓ ↘ → + espadazo
Patada con magia - → ↘ ↓ ↙ ← + patada
Giro - → ↓ ↘ + espadazo
Magia del abanico - ↓ ↙ ← + espadazo



BLACKTHORNE

BLACKTHORNE
Interplay

Aventura - 1 jugador

GRAFICO	●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●
JUGABILIDAD	●●●
ORIGINALIDAD	●●●

Si sos del tipo que te ponés mal cuando no sabés a dónde ir... ¡ni lo pruebes!

COMANDOS

Delante del amigo + ↑	Conversar
A	Tomar y guardar arma a la espalda
B	Saltar
Y	Correr
Y+B	Correr y saltar
Select	Accionar menú de ítems
X	Usar ítems
Y con arma	Tirar hacia atrás
B con arma	Tirar hacia adelante

PASSWORDS
FBWC
QP7R
WJTV
RRYB

BLACKTHORNE DA CONTINUES INFINITOS

Los que andaban con nostalgia de las plataformas de Prince of Persia y de la aventura de Flashback, pueden irse preparando para detonar Blackthorne. El nuevo game de Interplay es exactamente de ese tipo, solamente que va cambiando de niveles y dando passwords sin cambiar de pantalla: o sea, los passwords funcionan como marcadores de pantalla. Son dieciséis niveles y como los escenarios cambian poco, la cosa acaba cansando. Eso sí, tiene un desafío de aquéllos. Para aprender los comandos, el modo Practice ayuda mucho.

LEJOS DE CASA

Blackthorne cuenta la historia de Kyle. Equipado con una Lightstone, fue enviado a la Tierra para protegerla de los ataques de Sarlac, el demonio. Kyle vuelve veinte años más tarde para recuperar su reinado, y encuentra a todos esclavizados. Pero los amigos y prisioneros lo ayudarán en la lucha. Una pizca de RPG para terminar con la monotonía.

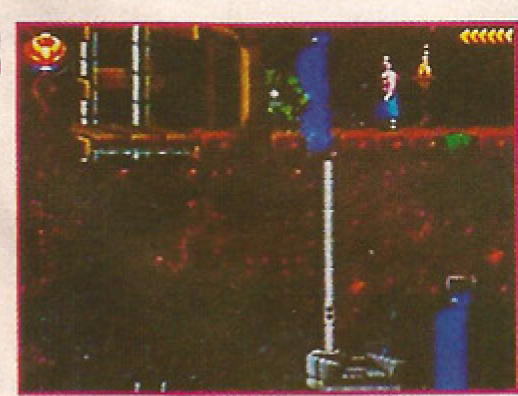
LA DINAMICA DEL JUEGO

Blackthorne te hace dar muchas vueltas para abrir ciertos pasajes. Dentro de las bolsas amarillas hay bombas: usalas para reventar puertas de metal. Estáte atento: no pasás por las puertas con batientes de madera si estás con el arma empuñada. Conversá con los amigos en el camino: te dan consejos y pociones de energía. Derrotando monstruos también ganás alguna cosa.

1 *Vas a encontrar muchas puertas. ¿Ya sabés qué tenés que hacer? Reventá todas con las bombas.*



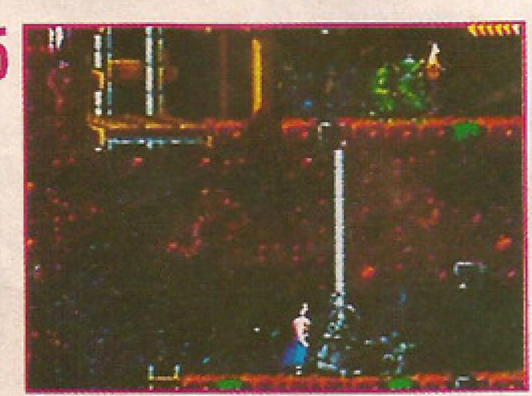
2 *Al ver un monstruo, sacá el arma y apretá ↑ para protegerte. Esperá que tire primero. Después de andar un poco más, aparece un password: FBWC.*



3 *Para reventar los controles de estas barreras azules da toda la vuelta, yendo siempre a la derecha.*



4 *Derrotá al monstruo azul para ganar el ítem que hace el puente. Vas a necesitarlo para poder destruir el control que quedó ahí atrás.*



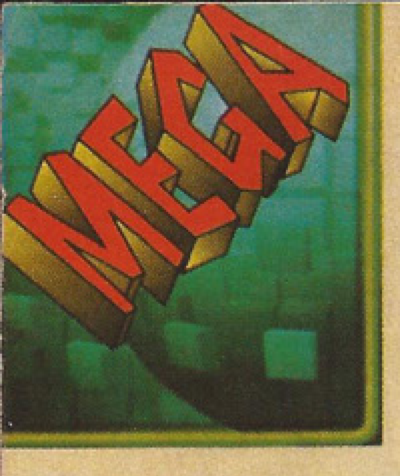
5 *Después de destruir el control, subí, reventá al guardián, andá hacia la izquierda y tomá el ascensor. Vas a cambiar de nivel y ganar un password: QP7R*



6 *Pisando la placa gris, va a aparecer un armatoste mecánico, y comenzará a disparar. Andá rodando (↓+Direccional hacia el lado deseado) y después tirá.*



7 *Atrás de la cascada hay una puerta. Usá el puente y entrá. Después, encontrá un monstruo color rosado y agarrá su bomba para destruir otro control.*



CONTRA: HARD CORPS
Konami

Acción - 1 ó 2 jugadores
16 Mega

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

Las bifurcaciones de caminos y las posibilidades de finales diferentes son innovaciones que aumentan el interés del cartucho.

COMANDOS

A	Seleccionar armas
B	Tiro
C	Salto

CONTRA HARD CORPS

Hace muchos años que la serie Contra viene detonando en el Nintendo y el Super NES. Por eso el nombre Contra se convirtió en sinónimo de game de acción, en que vos le das al gatillo contra alienígenas de todos los tipos. Ahora, finalmente Konami se acordó de la muchachada del Mega Drive y presentó este Contra: Hard Corps, que mantiene el buen nombre de la serie. Los gráficos quedaron rebuenos y la acción es una masa: alucinante del comienzo al fin. La gran novedad es que en esta versión vos elegís caminos diferentes en el trancurso del game. Obligatorio para todos los jugadores menos para los que sufren del corazón...



HASTA LOS FINALES

Aquí deschavamos los principales momentos del game y dos finales diferentes con Sheena.



Primer jefe del game: comenzá con el arma A y terminá con la D.

En la primera bifurcación vos elegís entre ir hacia el Research Center o perseguir a Deadeye Joe. ¡Vos decidís!



Si seguís a Deadeye encontrás esta moto especial. Después de acabar con los robots, seleccioná la A y tirá contra el tipo que está atrás cargando una bomba. Tirá antes que lance la bomba.



Por increíble que parezca, viajaste en el tiempo y fuiste a parar a la prehistoria. Sheena se convirtió en reina de la mascarada. Aunque no lo creas...

Vas a parar a este ring y enfrentás a 3 enemigos. Si ganás es el final del juego.

Si no subiste por la pared, vas a enfrentar a los jefes-horóscopo: Toro, Sagitario y Gemelos, en ese orden. El último se transforma en tanque y helicóptero. Tirá contra el cuadrado con el símbolo rojo.

LA VUELTA DEL TERROR

La historia pasa cinco años después de la guerra con los aliens. La población emigró a las ciudades, que se volvieron atestadas de gente y llenas de criminales. Con la tecnología utilizada en las guerras, se construyeron cyborgs y robots, que ahora son utilizados por las mafias. Para combatirlos, el gobierno creó un grupo de elite con héroes de guerra. Estos son conocidos como Hard Corps.

La ciudad está de vacaciones y las fuerzas del mal aprovecharon para tratar de dominar todo. Los sistemas de defensa fueron ocupados y las personas están siendo atacadas en las calles. Vos sos un integrante de los Hard Corps y tenés que salir detrás de esas temibles criaturas.

LOS HEROES Y SUS ARMAS

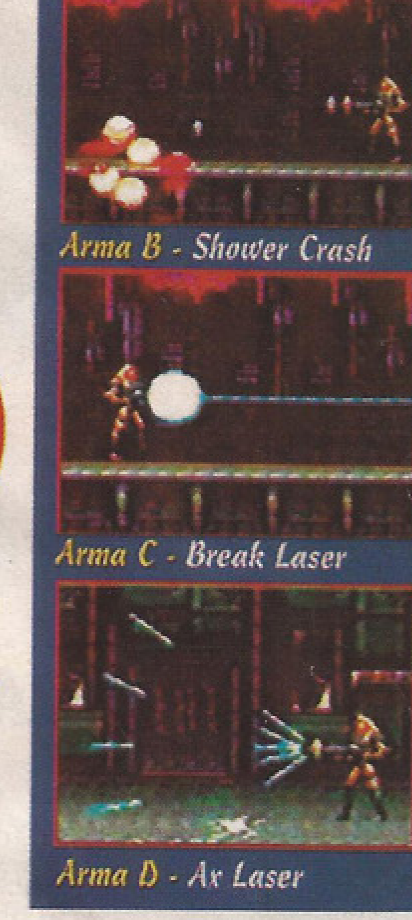
Vos comenzás con dos vidas y cinco Continues. Tenés cuatro personajes a tu disposición: Sheena Etranzi, Ray Poward, Brad Fang y Browny. Cada uno usa hasta cuatro armas diferentes, que aparecen durante la acción. Al morir, perdés el arma que usabas. También se pueden conseguir bombas que destruyen a todos los enemigos de la pantalla. Son seis fases con muchos sub-jefes y un jefazo. La mejor estrategia para enfrentarlos es aprenderse sus movimientos de memoria y usar el arma más adecuada. Por lo tanto, tenés que volverte un campeón en el manejo de sus armas. En el medio del juego aparecen bifurcaciones que llevan a caminos y finales diferentes del juego. Lo copado es detonar las dos posibilidades.

TUS PERSONAJES



SHEENA ETRANZ

A pesar de su frágil apariencia, Sheena se destaca por su capacidad para guerrear. Sus armas son poderosas y tienen largo alcance.



Arma A - Genocide Vulcan

Arma B - Shower Crash

Arma C - Break Laser

Arma D - Ax Laser

RAY POWARD

En su juventud fue líder de una pandilla de adolescentes. Fue reclutado por sus habilidades de lucha.

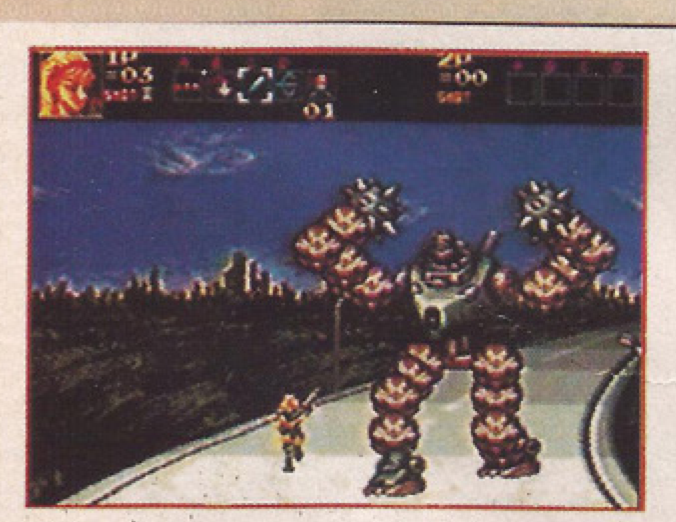


BRAD FANG

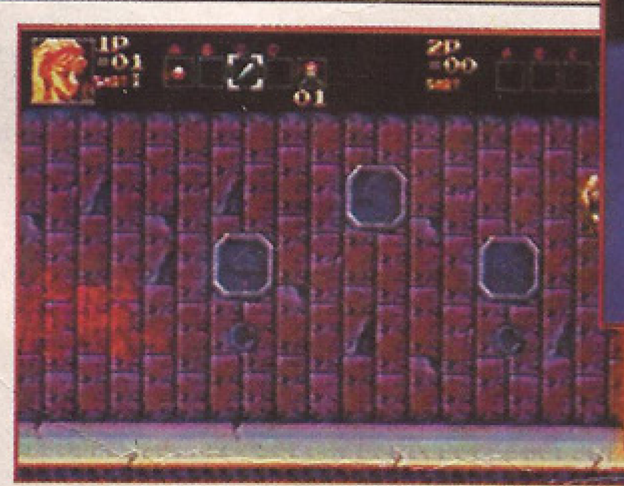
Fruto de los avances de la ingeniería genética y de la cibernética. Es el mejor en los combates a corta distancia.

BROWNY

Un robot de combate cordial y hábil para invadir sistemas de computadoras. Su nombre oficial es CX-1-DA300 y Browny es un apodo cariñoso.



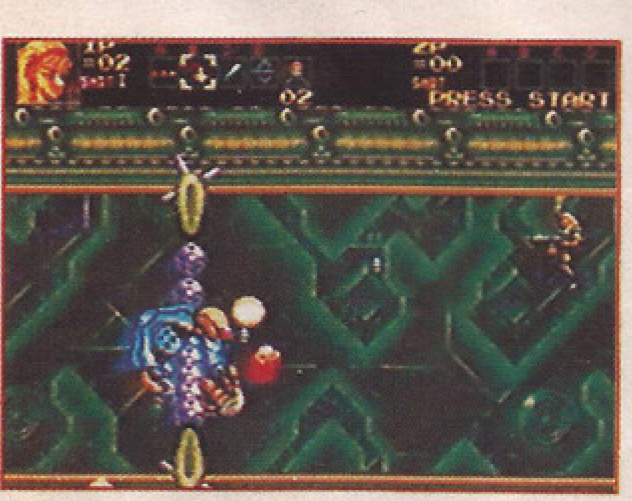
El segundo jefe comienza persiguiéndote en seguida. Tirale a la cabeza y tené cuidado cuando estira los brazos y trata de saltar encima tuyo.



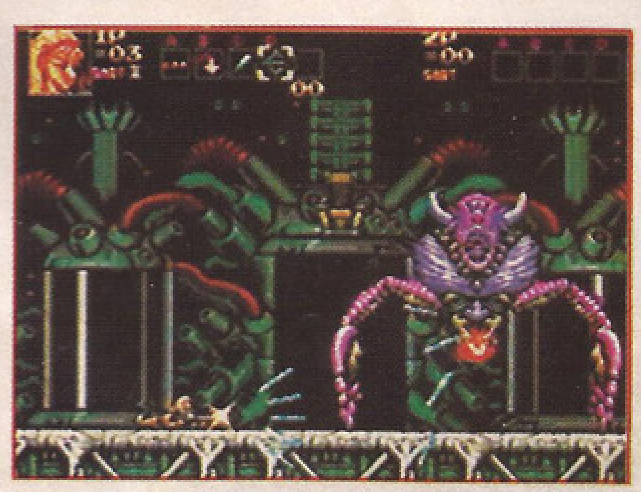
Después de enfrentar a un sub-jefe, llegás a esta puerta. Podés reventarla o subir por la pared. Decidimos subir.



Este chabón te propone que luches para ganar algún dinero. Si querés podés seguir adelante, pero decidimos pelear.



El cuarto jefe es bien impresionante. Al comienzo quedate en el techo y tirá hacia atrás con el arma B. Después escapá, subí a la pared y tirá cuando esté en un ángulo. Cuidado con sus rayos.

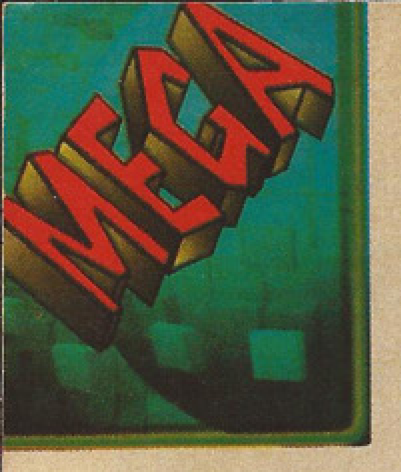


Para destruir al penúltimo jefe, mantené la distancia y no pares de tirar con el arma D.

2º FINAL



Acertale a los brazos y después a la cabeza del último jefe. Hecho esto, la figura se transforma en un corazón. Quedate tirando en el medio y saltá las bolas que se vienen encima tuyo. Si tenés éxito, podés festejar porque se acabó el game.



DYNAMITE HEADDY

Imaginate un personaje medio loco que arroja su cabeza para alcanzar a sus enemigos. Pues es exactamente eso lo que hace nuestro Dynamite Headdy. El protagonista es un chabón simpático que trabaja en un show mostrando sus increíbles habilidades. Además, se pueden conseguir ítems que transforman la mágica cabeza en varias cosas. ¡Preparate para reírte hasta que te duela la barriga!



Trouble Bruin es el primer jefe. Golpealo hasta que empiece a saltar y se transforme. Cuando se recargue, agachate en un rincón de la pantalla.

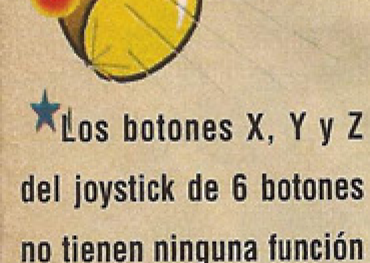
DYNAMITE HEADDY
Treasure
Aventura - 1 jugador

- GRAFICO ●●●
- SONIDO ●●
- DESAFIO ●●
- DIVERSION ●●●
- JUGABILIDAD ●●●●
- ORIGINALIDAD ●●

El game es muy divertido y posee una infinidad de ítems originales. Pero las fases deberían ser más largas y Headdy podría ser más rápido.

COMANDOS

A	Cancela los efectos de los ítems de cabeza
B	Ataque
C	Salto



★Los botones X, Y y Z del joystick de 6 botones no tienen ninguna función en este cartucho.

CABEZA SALVADORA

Dynamite Headdy es el astro del Treasure Theater Show. Todo va bien hasta que Trouble Bruin, un gato mal agestado y compinche del villano Dark Demon trata de sacar a Headdy del show. Para esto, pretende esclavizar a los habitantes de la Tierra. Solamente que nuestro cabezudo héroe es capaz de invertir esta situación. ¡A luchar por la justicia!

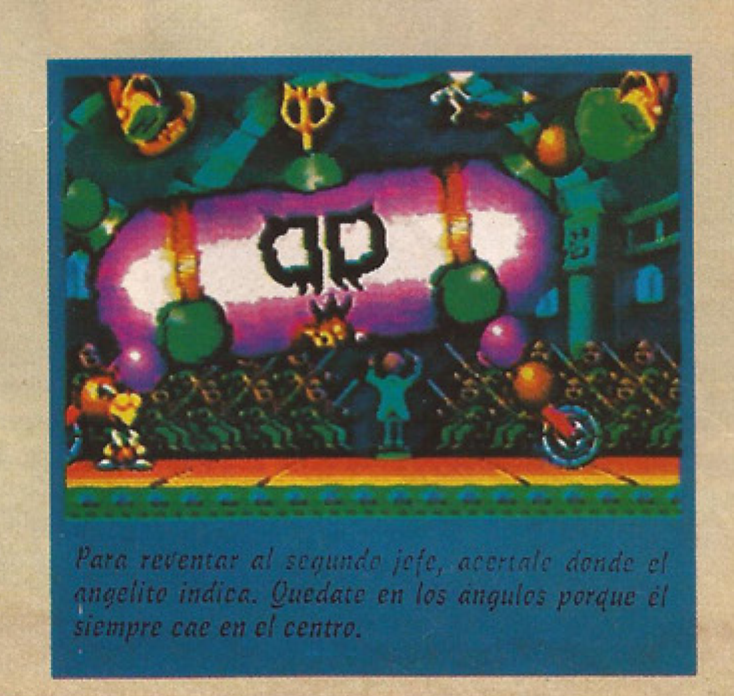
En Practice Area, vos entrás en puertas para entrenarte en los comandos. En ésta, entrenás con el direccional acertando blancos que te indica el angelito. ¡Es una locura!

ITEMS PARA REIRSE

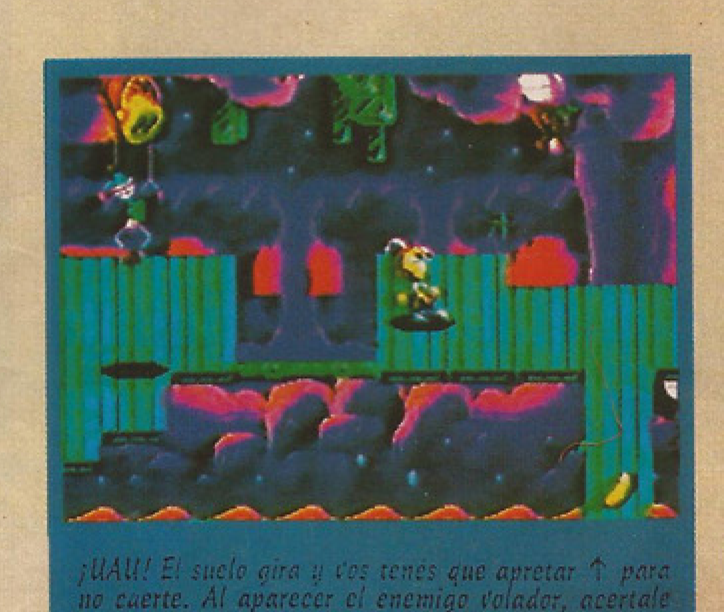
Headdy es un personaje que literalmente usa la cabeza contra sus enemigos. En el juego, vos juntás "ítems de cabeza" con un tipo llamado Headcase. Este trae siempre muchos ítems y cada uno da un efecto diferente. La cabeza se puede convertir en martillo, aspirador, bomba, una cabeza triple y muchas cosas más.
Algunos ítems son malos, como el de la gotita amarilla. Tomando éste, te quedás con la cabeza muy grande y pesada y los enemigos aprovechan para atacarte. El ítem de sueño, representado por una "Z", da una siestita para reponer energías.
Pero tené cuidado, porque cuando vos descansás, los enemigos atacan. También podés reponer tu energía juntando las bananas que están desparramadas por las fases. Las miniaturas de Headdy, como te imaginás, son vidas extras.



Uno de los ítems de cabeza te deja chiquito. Así, podés pasar por pasajes apretados.



Para reventar al segundo jefe, acertale donde el angelito indica. Quedate en los ángulos porque él siempre cae en el centro.



¡UAU! El suelo gira y vos tenés que apretar ↑ para no caerte. Al aparecer el enemigo volador, acertale cuando la sombra de él pase sobre la tuya.

Realmente lo vamos a sorprender:

- **SEGA GENESIS - SEGA CD**
- **CONSOLA 16 BIT COMPATIBLE**
- **EL MAS COMPLETO SURTIDO DE CARTUCHOS**

Consúltenos,
nuestros vendedores lo visitarán
en cualquier parte del país.

IMPOTRONIC S.A.

Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires 314-7093 314-7094

Stone Protectors

SNES

KEMCO - LUCHA
PRESENTACION : NOVIEMBRE/EE.UU.

¡Ufa... esta falta de originalidad ya está empezando a resultar pesada! Es cierto que poca gente lo conoce pero... ¿otro game originario de los dibujitos animados? ¡Qué plomos! Ahora son los Stone Protector, que como su nombre lo dice, son protectores de piedras, en este caso preciosas. El diabólico villano Zok robó uno de los grandes cristales del Palacio y ahora nuestros (¿nuestros?) héroes tratarán de recuperarlo. El cartucho promete diversión: los cinco héroes (Chester, Maxwell, Cornelius, Angus y Clifford) son roqueros y poseen un promedio de 12 golpes y movimientos diferentes. Algunos llegan a recordar buenos momentos de los clásicos TMNT y Final Fight. El game trae animaciones cinematográficas, extraídas de las series de TV. Resumiendo, ¡un lindo jueguito!



Angus busca villanos en un escenario bien loco.



Contra Zok, la bazuka es bien eficiente.

Tinstar

SNES

NINTENDO - TIRO
PRESENTACION : DICIEMBRE/EE.UU.

Hacía un tiempito que no aparecía un juego de tiro para bazuka Laser Scope. Pero Tinstar también se puede jugar con joystick o hasta con mouse. Con una onda Far-West, vos practicás tiro al blanco de varias maneras: alejando bandidos de un carruaje en movimiento, reventando pistoleros y objetos dentro de un saloon... y otras cosas típicas de las películas de bang-bang. Para los que disfrutan de este género...



Tinstar: desafíos para los ases del gatillo.

Lunar 2: Eternal Blue

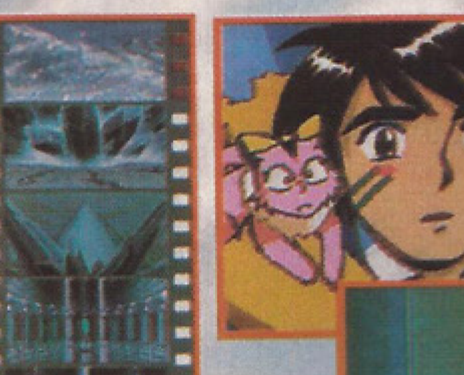
MEGA CD

GAME ARTS - RPG
PRESENTACION : NOVIEMBRE / JAPON

Continuación del excelente game Lunar, estruendoso éxito de ventas en Japón. Lucía es una joven enigmática, que vino de un planeta azulado para salvar a nuestro mundo. Lunar está en una dimensión que trasciende la imaginación. ¿Cuál será la relación entre Lucía y Lunar? ¿Qué es lo que ocurre en la superficie del planeta? Eternal Blue promete revelar el misterio. Game Arts todavía no confirmó si el CD saldrá también en los EE.UU. para el Sega CD.



Usá este escudo para rechazar ataques enemigos. Puede ser la única alternativa.



Detalles de la excelente presentación de Lunar 2.

Los dibujos están muy bien hechos. Observá la expresión del gatito.



Esta es Lucía, con sus ya tradicionales ojos azules.

The Lion King

MEGA DRIVE

VIRGIN - ACCION/AVENTURA
PRESENTACION : NOVIEMBRE/EE.UU.

¡Grrraaauuurrr! Este sí es un verdadero rey. Llegó The Lion King, el game. Los que disfrutaron del filme se van a copar con el cartucho. Exactamente como ocurrió con Aladdin, El Rey León viene con gráficos extremadamente coloridos y bien hechos, sonido de primera (adaptado del filme) y animación diez puntos. Ahora bien, la onda es tipo aventura, sin mucha creatividad: vos entrás en la fase, reventás enemigos por el camino, enfrentás a un jefazo y pasás a otra fase. Como mucho, encontrarás un abismo que no conseguís saltar. ¡Y eso es todo! Pero entre otros games del mismo género, The Lion King promete gustar a la muchachada más nueva por la gracia de los movimientos y por la historia. Esta aventura está dividida en dos partes. De la primera a la sexta fase, sos el pequeño Simba, y de la sétima fase hasta el final, salís rugiendo como Simba el grande, el Príncipe León. Son más de diez fases y dos de bonus. Estas dos son con Punbaa y Timon, pero por desgracia no quedaron buenas y podrían ni haber sido incluidas en el game.

En el desarrollo de la aventura aparecen Jungle-ítems, laberintos, enemigos y peligros. Por otra parte, vos disponés de nueve movimientos diferentes. Para mejor, hay marcadores de pantallas para que no te desesperes cuando pierdas vidas.

Por lo visto, El Rey León promete ser un juegazo, con músicas y un aspecto visual de aquéllos.



Esta hiena alucinada es el Boss de la primera fase: problemas para Simba.



En la sétima fase aparece el poderoso Simba. Es todo un gatazo.



¿Viste al leoncito montado en un avestruz? ¡Fijate qué masa!



Esta etapa de la fase 8 está infestada de onzas. Felinos contra felinos ...



Sexta fase, la última con el cachorrito. Ahora el Boss es un gorila.



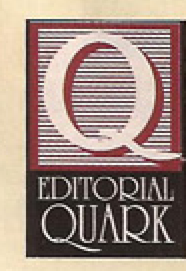
En esta escena Simba enfrenta un laberinto. Si te equivocás de caverna puede ser peligroso.

ACTION GAMES

AÑO 3 - Nº 36 - MAYO 1995

Director
Daniel Trejo

Producción
Pablo M. Dodero



Av. Rivadavia 2421 - 3° - Of. 5
1034 - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax 953-3861

Editorial Quark es una empresa del Grupo Editorial Betanel

Presidente
Elio Somaschini

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Virrey del Pino 2639 - Capital
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Velez Sarsfield 1950 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía
MAC TIME S.R.L.
Av. R. Scalabrini Ortiz 636 - Capital

Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1° - Capital

Impresión
Editorial Antártica S.A. - Chile

Action Games es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de Ação Games es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil. El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de Ação Games.

Muchas parecen iguales, pero estas tienen marca.

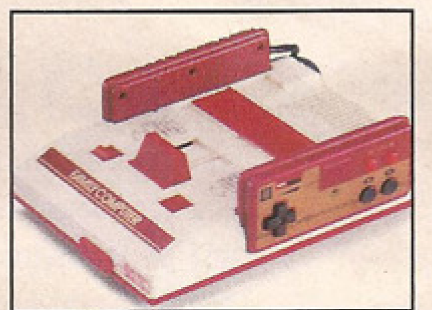


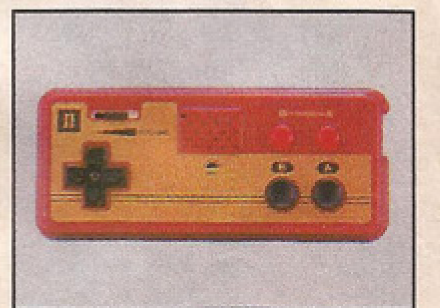
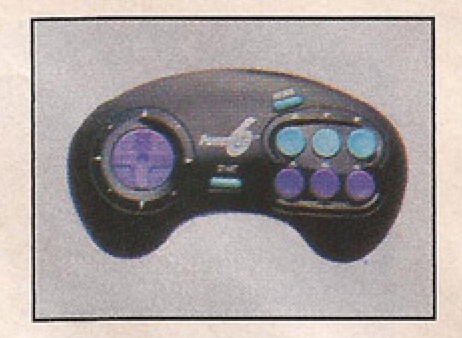
El poder de una marca
con todo el respaldo de Japón,
y el mejor servicio técnico de Argentina.

*Acercate a un centro de usuarios,
y descubrí el poder de una marca.*

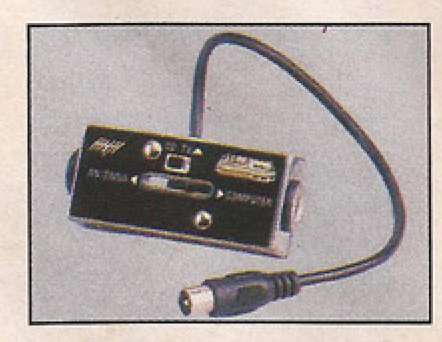
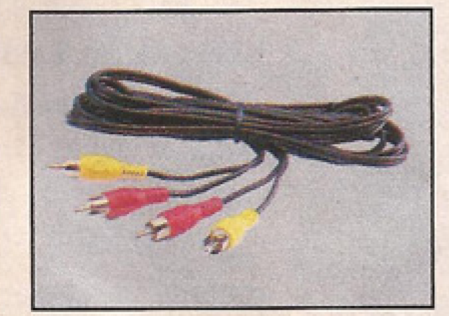










UNIVERSE ELECTRONIC S.R.L representante exclusivo de AITO
Pringles 1334 Tel.: 865-4738 Fax: 865-4740



ALIEN VS PREDATOR Capcom

Acción - 1 ó 2 jugadores

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

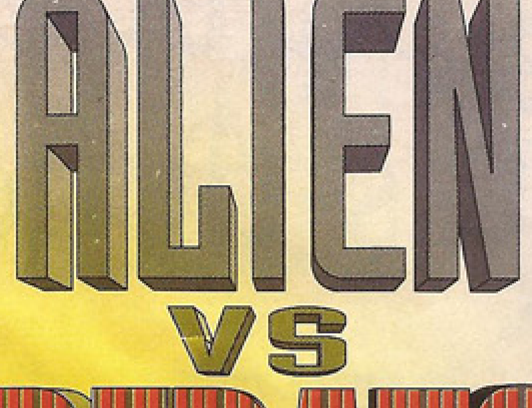
La mezcla de humanos, predadores y aliens está copada.

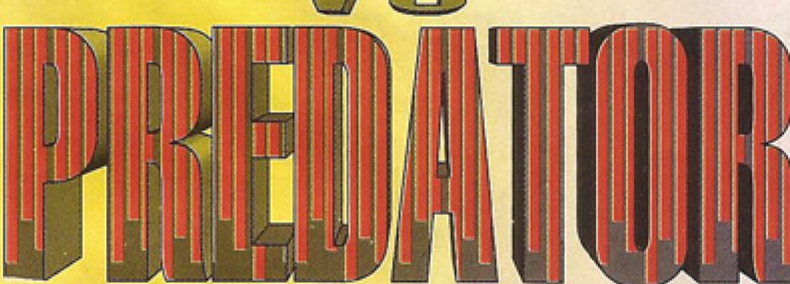
COMANDOS

A	Tiro (gasta la barra de tiro, pero después se recarga sola)
B	Ataque
C	Salto
A + B o C	Ataque especial
↓ + C	Zancadilla (el mayor da un hombrazo)
→ + C	Carrera (el mayor da un pechazo)

★Cuando la barra de tiro (en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla) se pone verde, estás en el momento de usar tu tiro. ¡Reventá todo!

★El ítem que es identificado con la palabra *Super* sirve para que vos uses el tiro por 10 segundos. ¡No te pierdas este bombón!



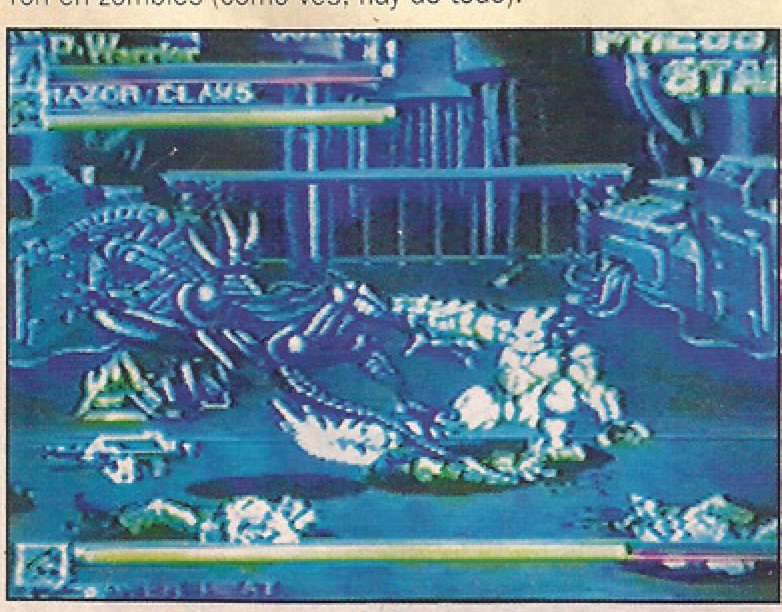


ALIEN VS PREDATOR

Si te copaste con la serie Alien y con Predator, preparate para gastarte toda la plata del mes en fichas. ¿Ya viste en los locales de videojuegos al excitante Aliens vs. Predator?. El game no tiene nada que ver con la versión para Super NES presentada el año pasado. ¡Es mucho mejor! Los gráficos son excelentes y los escenarios además de variados tienen una definición excelente. El sonido no se queda atrás y la jugabilidad es bien precisa. Para decirlo con todas las letras, Alien Vs. Predator es un juegazo, destino inevitable de tus preciosas monedas. ¡No te lo pierdas!

Reventando aliens

Lo más copado del game es que podés comandar a un humano o un predator. Tenés cuatro opciones: Major D. Schaeffer, Lieutenant Lynn Kurosawa, Predator Hunter y Predator Warrior. En tu camino vas a enfrentar una bocha de aliens y, al final de cada fase, aparece un jefazo alien bien peligroso. El clima es bien asqueroso, con derecho a sangre amarilla o verde que chorrea de los bicharracos. ¡Puaj! Pero las asquerosidades no paran ahí, de vez en cuando aparecen cadáveres ensangrentados e infestados de crías de alienígenas. Cuidado con sus ataques. Vos también vas a luchar contra humanos que fueron infestados por aliens y se transformaron en zombies (como ves, hay de todo).



Fijate en el jefe de la segunda fase, en este lugar lleno de cadáveres.

Energia y Armas

Para reponer tu energía, tomá los ítems de comida que están escondidos en las cajas. Juntá las armas que aparecen en el suelo y las de los enemigos derrotados. Se pueden conseguir granadas, ametralladoras, lanzallamas, etc. Para elegir tu luchador, prestá atención a su velocidad (speed), fuerza (power), y habilidad (skill). El enredo va apareciendo a medida que el juego avanza y lo mejor es que todo está escrito en español. ¡Joya!



En la tercera fase, quedás encima de este tanque dando tiros ilimitados para todos lados.



No les tengas lástima a las crías de aliens. Si paveás, se te pegan y te quitan energía.



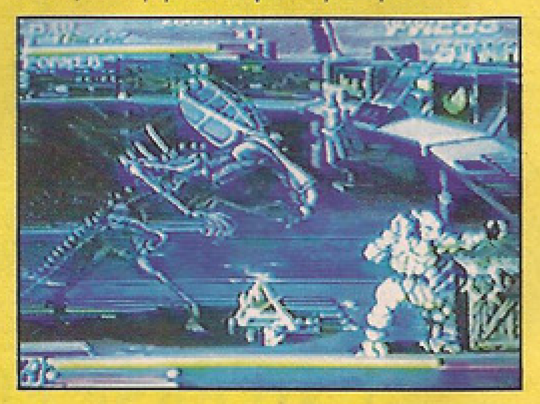
Destruí estos huevos de aliens. Hay que cortar el mal de raíz.



Atrás del jefe de la cuarta fase hay cajas de ítems. Juntalos, porque te van a ser muy útiles.



¿Te acordás de la alien ponedora de Alien 2? Bueno, es el jefe de la quinta fase. ¡Reventala!



El jefazo de la última fase llega hambriento. Andá a la derecha y juntá ítems. Los necesitarás...

PERSONAJES



MAJOR D. SCHAEFFER

Es muy fuerte, pero un poco lento. Schaeffer es un robot que usa una ametralladora en lugar del brazo derecho, que fue destruido en una batalla.

Particle Pulverizer - B presionado + ↑↓
Hammer Punch - presioná C para lanzar, luego apretá B
Earthquake Bomb - agarrá al enemigo en lo alto y apretá B



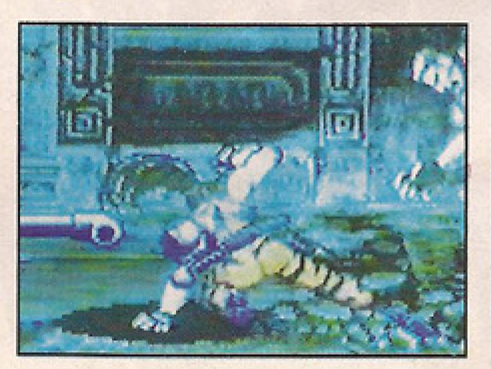
Fijate en el major tirando. ¡El tipo revienta todo!



TEN. LYNN KUROSAWA

La muchachita del game es muy rápida, pero medio debilucha. Es una robot experta en artes marciales y su concentración es fundamental cuando ataca.

Tiger Shadow Kick - B presionado + ↑↓
Double Intensity Punch - presioná y sujetá B, después soltá
Flying Falcon Throw - agarrá al enemigo en lo alto y apretá B
Rodillazo - → → (cuando estás con espada, ella da un espadazo)



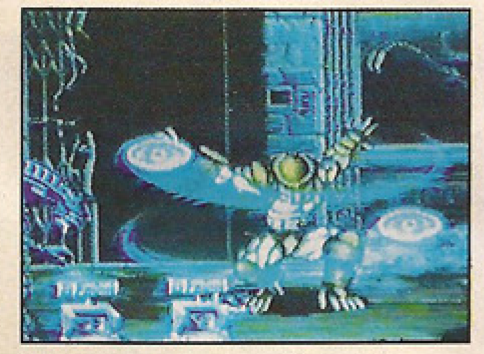
¡El ataque especial de la japonesita es arrasador!



PREDATOR HUNTER

Es el luchador más equilibrado en fuerza, habilidad y velocidad. Como su propio nombre lo indica, es un cazador nato.

Elevator Uppercut - B presionado + ↑↓
Ambush Roll - en lo alto, ↓ + C
Ultra-gravity Crush - agarrá al enemigo en lo alto y apretá B



Hunter no está para chistes. Este es su ataque especial.



PREDATOR WARRIOR

Warrior es un poco más débil que Hunter, pero también es un luchador equilibrado. Se trata de un guerrero implacable.

Double Lightning Kick - B presionado + ↑↓
Surprise Attack - en lo alto, ↓ + C
Ultra-gravity Crush - agarrá al enemigo en lo alto y apretá B



Donde hay una lucha, Warrior se siente como en su casa. ¡Su ataque especial es arrasador!



FIFA INTERNATIONAL SOCCER
Electronic Arts

Deporte - 1 a 6 jugadores



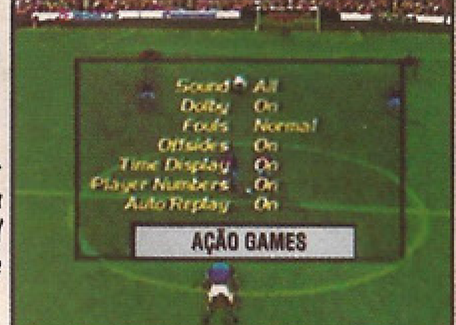
La jugabilidad continúa siendo el punto débil del 3DO. Con respuestas mejores, el juego sería perfecto.

Que Fifa Soccer es el mejor game de fútbol, todo el mundo ya lo sabe. Lo que mucha gente no esperaba era esta versión para 3DO. ¡El resultado es simplemente magnífico! Ya desde la presentación casi no distinguís las imágenes del game de las de juegos reales. El aspecto visual también da derecho a las siete visiones diferentes del campo y te transporta hacia el medio de un estadio repleto, con todos los cantitos. El único problema es la jugabilidad: para variar, las respuestas son lentas. Pero no basta para arruinar este juegazo. ¡Obligatorio probarlo!

Las escenas de la presentación son copadísimas. Mejor, solamente en el estadio...

OPCIONES

Son las más completas posibles. Los tiempos pueden durar 2, 5, 10, 20 ó 45 minutos y el cronometraje puede ser corrido o con paradas para los corners, laterales y tiros libres. El clima en el campo puede ser caliente (Hot), seco (Dry), húmedo (Damp), encharcado (Soaked) o ser elegido al azar (Random). Si preferís el juego puede ser sin faltas o impedimentos.



La pantalla de opciones posibilita que vos ajustes el juego como más te guste.

FIFA INTERNATIONAL

MODOS DE JUEGO

EXHIBITION

Este es el modo de los partidos amistosos simples. Como en los otros modos, seis personas pueden jugar de cualquier forma (1 contra 5, 2 contra 4, 3 contra 3, etc.)



Si vos tenés a mano seis joysticks, da para jugar de varias maneras. Llamá a la muchachada y háganse una fiesta.

TOURNAMENT

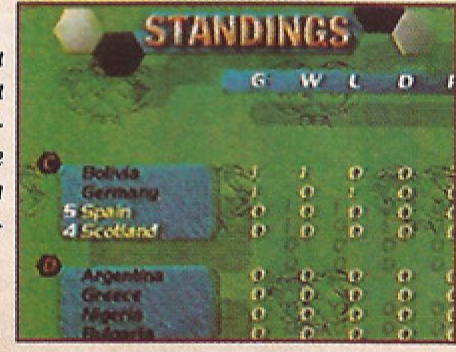
Aquí seguís el esquema del Mundial. Elegís ocho teams y la computadora los distribuye en seis grupos de cuatro equipos. En cada grupo se clasifican para la segunda fase los dos primeros. Los cuatrro mejores terceros también se clasifican. Las victorias dan tres puntos y los empates solamente uno.

En Tournament vos podés hacer la Copa del Mundo en casa. Conseguite unas bolsitas de pochoclo y hacé que nuestro país salga campeón.

LEAGUE

Vos elegís seis teams y disputás un campeonato de puntos corridos con turno y segundo turno. De esta forma todos los equipos se encuentran dos veces. El esquema de puntuación es el mismo de Tournament.

Aquí el tema es sumar la mayor cantidad posible de puntos en el turno y segundo turno.



CHAMPIONSHIP

Torneo en el que vos elegís ocho teams que son divididos en dos grupos de cuatro. El esquema es de eliminatoria simple; o sea, el que pierde ya fue. Cuando el partido termina en empate, la decisión pasa al tiempo adicional; si la igualdad continúa, la disputa se hace por penales.



Si el empate persiste en Championship, después del tiempo adicional, el partido es decidido por penales. ¡Aguante!

COMANDOS

A, B o C	Puntapié inicial
CON LA POSESION DE LA PELOTA	
B + Direccional	Pase
A	Patada alta/Cruce
C	Patada para el gol
SIN LA POSESION DE LA PELOTA	
A	Barrido
CON LA PELOTA ARRIBA	
C	Cabezazo/Bicicleta
ARQUERO	
A	Mira para ver dónde caerá la pelota
B	Lanza con la mano
B + A	Toma y patea
C	Patea la pelota
CORNER O LATERAL	
B o C	Patea/Lanza

IMAGENES HISTORICAS

Entre un partido y otro podés ver excelentes videotapes

BRASIL X ITALIA
COPA DE MEXICO '70









Tostao cobra el lateral, Rivelino recibe y Pelé concreta. ¡Gooolll!



Le toca el turno a Italia. Pase adelantado y Felix sale mal. La camiseta N° 20 hace una gambeta y entierra en la red.

AL SOCCER

REPLAY

Después de cada gol, aparece un replay automáticamente. Si lo preferís, podés hacer pause en el juego y controlar vos el replay. Así da para ver el gol desde cinco ángulos diferentes.

Cuando vos hacés pause en el game para ver el replay, aparecen en la pantalla los comandos del joystick que controlan la cámara.

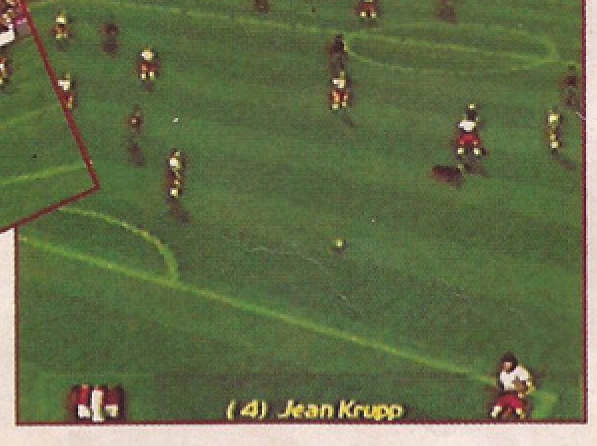
VISIONES DE LA CANCHA

Vos tenés SIETE ángulos diferentes para ver el juego. ¡Una masa!



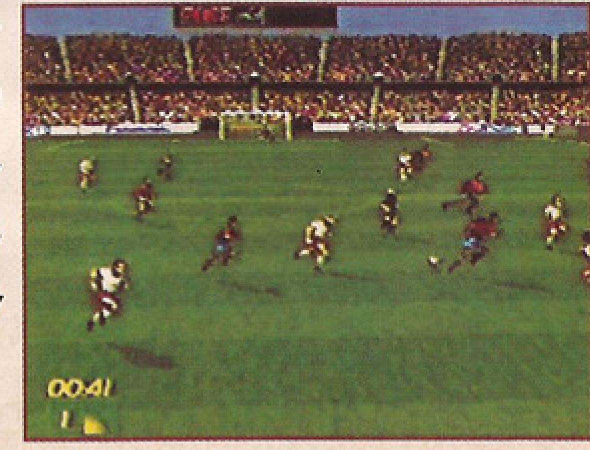




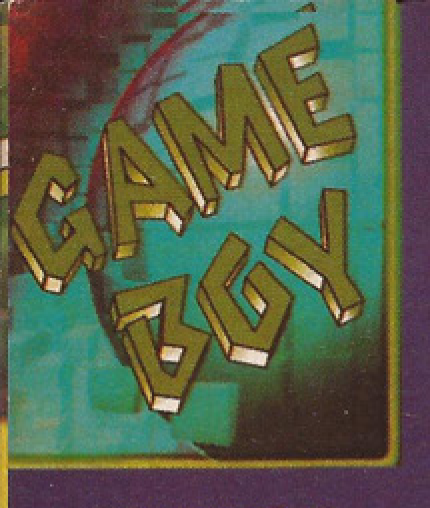




Tenés cámaras a la altura de los hombros de los jugadores, en diferentes puntos de la popular y la platea, y otras.







TETRIS 2
Nintendo

Estrategia - 1 jugador
2 Mega



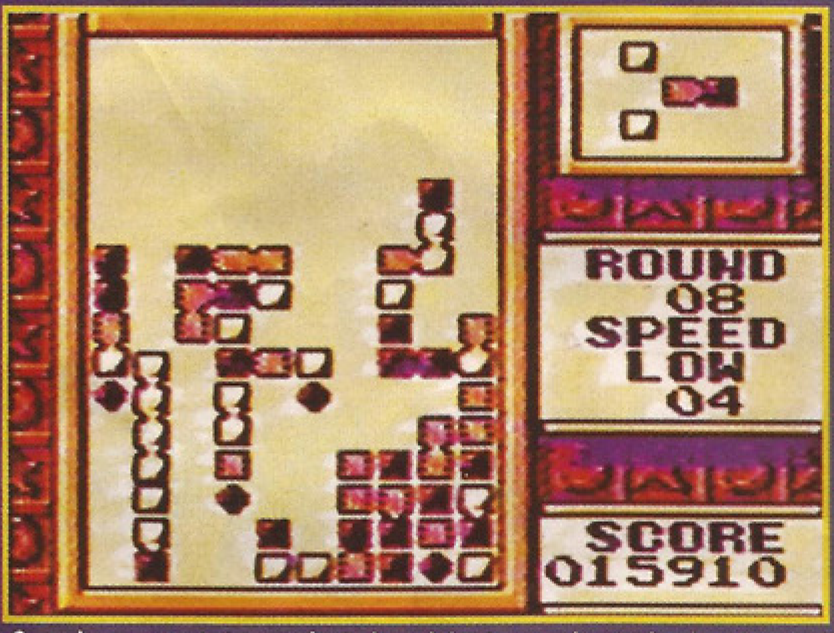
Los cambios trajeron nuevos desafíos y posibilidades de juego. Si te gusta el Tetris lo tenés que probar.

★ Para jugar de a dos es necesario tener el cable para conectar a otro Game Boy y otro cartucho.

★ Lástima: No podés jugar con dos joysticks en el SNES, cuando usás el Super Game Boy.

TETRIS 2

Si existe alguna unanimidad en el mundo de los games, es sobre el Tetris. El juego sedujo usuarios de computadoras y jugadores tanto en las oficinas como en las casas y el rango de edades no podría ser más amplio. Crear nuevas versiones de un game tan importante es una gran responsabilidad. Consciente de esto, la Nintendo lanzó este Tetris 2 para el Game Boy y le salió bien. Creó nuevas posibilidades de juego y nuevos modos. Esta vez, también eliminás filas verticales y no sólo horizontales. Si curtís la versión del SNES, te va a copar también la portátil, con el accesorio Super Game Boy o sin él.



Cuando conseguís juntar 6 piedras del mismo color, todas las demás de ese color desaparecen de la pantalla. Así vos podés provocar una reacción en cadena y salvar un juego casi perdido.

NUEVAS POSIBILIDADES

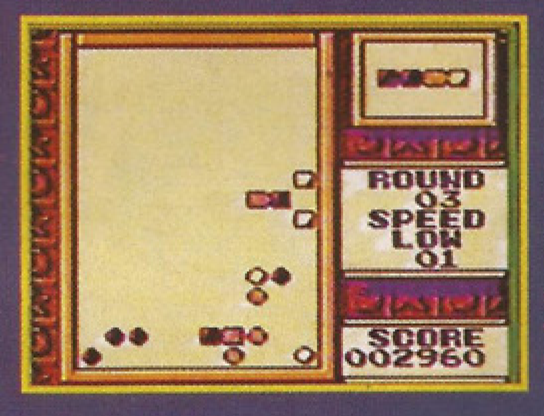
Tu objetivo es eliminar las piedras que titilan. Para eso, tenés que juntar por lo menos tres piedras del mismo color, en pie o acostadas. Podés jugar solo (1 Player) o en Versus. El primero tiene dos modos: Normal y Puzzle. En Versus, jugás contra la computadora. Pero la pantalla no se divide y tenés que estar atento con el marcador lateral, que muestra la cantidad de piezas que faltan eliminar.

MODO NORMAL

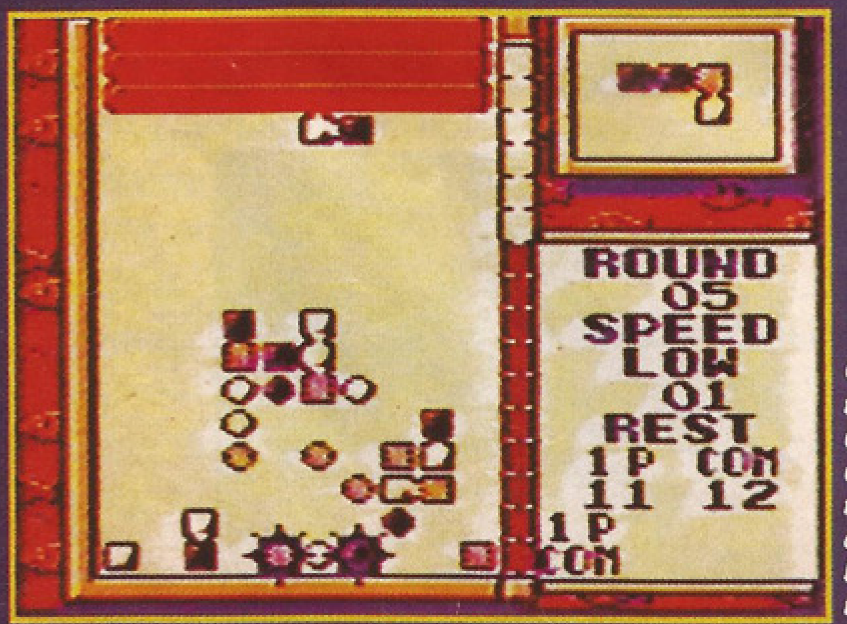
Tenés un número ilimitado de piezas cayendo para eliminar las piezas que titilan. Elegí entre tres velocidades de caída de piedras y la fase en la cual querés comenzar.

MODO PUZZLE

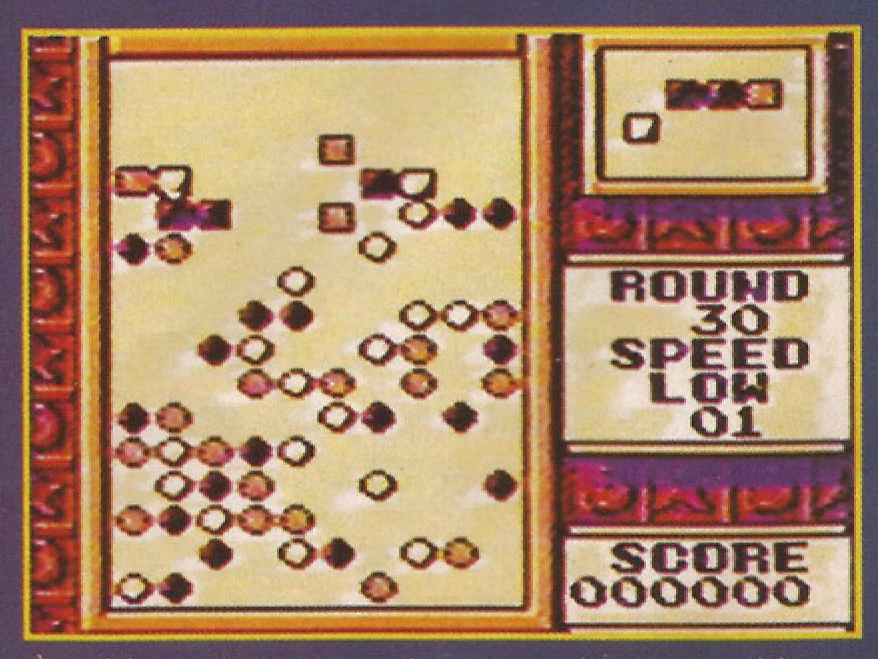
En este modo, caen apenas 100 piezas para solucionar el problema de pasar de fase. También podés elegir la fase de inicio y el comando de las piezas que caen. Puede ser automático o manual (caen cuando vos lo decidas). Así podés pensar un poco sin usar el pause.



Cuando las piedras "quebradas" encajan en otras, uno de los pedazos se desprende y vos podés comandarlo.



Contra la computadora fijate de reojo en el canto derecho para ver cuántas piezas faltan para vos y para tu oponente. La barra horizontal te disminuyó tu espacio de maniobras. Para librarte de ella, eliminá rápidamente las piezas que titilan.



A medida que el juego avanza, las cosas se van poniendo más difíciles, con un montón de piezas paradas para complicarte la vida.

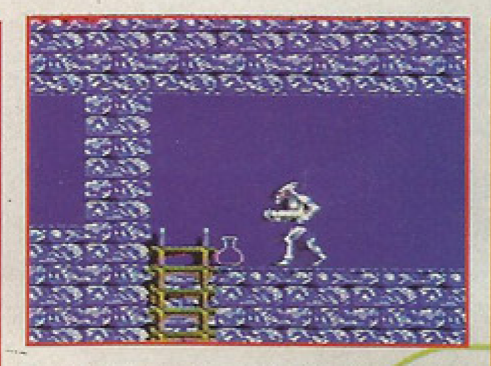


ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇAO GAMES

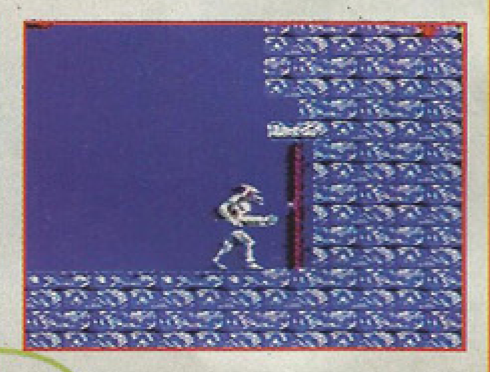
SHADOW OF THE BEAST

En una edición pasada aprendiste algunos trucos geniales para este game tan inteligente. Como los gamemaníacos están con los sesos recalentados de tanto intentar poner a cero el juego, te vamos a dar una manito. Nada más y nada menos que la estrategia completa desde ese punto hasta el final. Leé con atención y preparate para reventar el game. El Misterio de la Bestia puede llegar a su fin. ACTION GAMES cumple con su parte. Ahora sólo depende de vos. ¡Buena suerte!

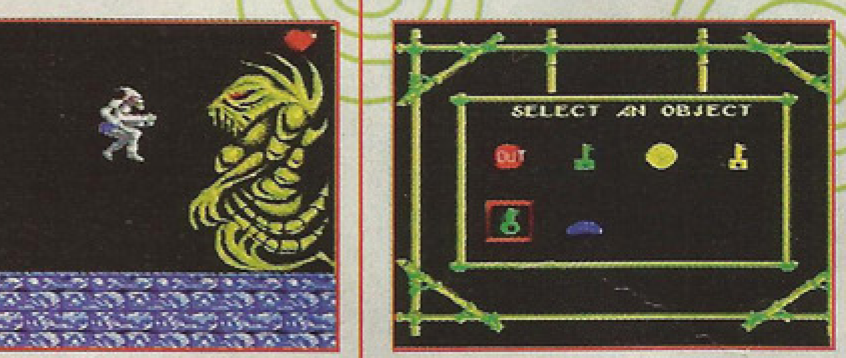
RECORDANDO...



Tomá la poción violeta para saltar más alto. Te volvés más liviano y conseguís tirar contra blancos altos.

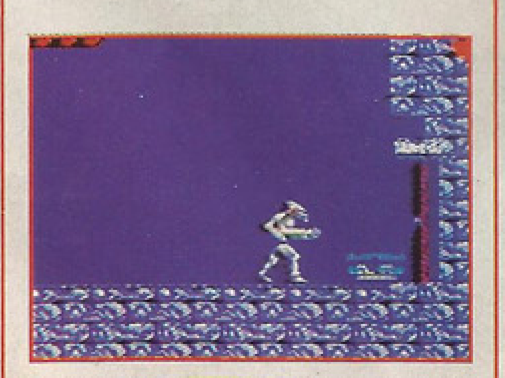


Cuando aparece una puerta, abrila usando ...

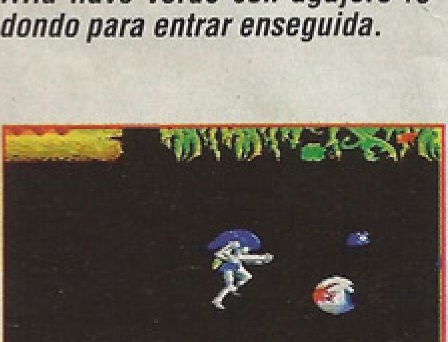


Para eliminar al jefazo (The Slayer) tomá la poción violeta, saltá alto y acertale en el ojo. ¡Adiós, pesado!

...la llave verde con agujero redondo para entrar enseguida.



Enseguida, andá hacia la derecha. Hay un baúl con una máscara que te proporciona casco y cohete.



¡Epa! Apareció un problema. Esta fase es difícil. Volá tirando con el cohete que acabás de encontrar.

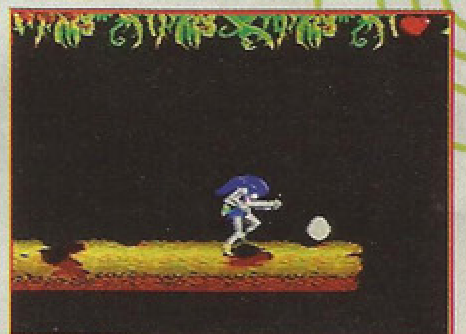
SI TENES INVENCIBILIDAD, NO HAGAS PAVADAS. USALA EN ESTA FASE DIFICIL, ¿OK?



Mirá la parte de abajo de la pantalla. Hay unos capullos redondos: unas cosas verdes medio extrañas.



Usá la cruz enseguida. Serás transportado a un lugar distante.



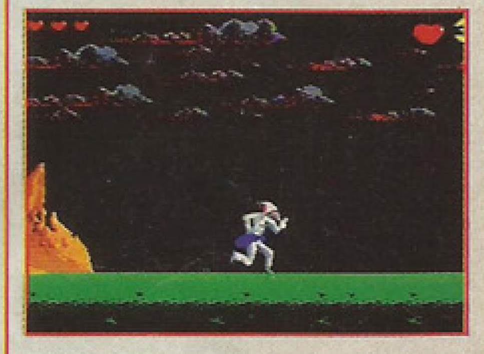
Tirale a los capullos hasta encontrar un huevo. Te será fundamental más adelante. ¡Agarralo sin falta!



Teniendo un huevo, el Rey de las Gárgolas te dejará pasar. Sólo tenés que tocarlo: no necesitás entregar el huevo, ¿OK?



Jefecito: tirale a la boca de arriba. En cuanto ataca, escapá. Acertale y salí.



¡Ajá! Te llevarán hasta el jefe, el Rey de las Bestias. Llegó la hora H.

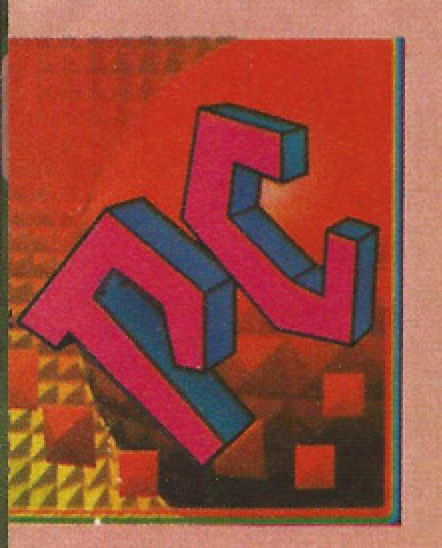


Salí del castillo. Vas a ver una lápida. Golpeala para conseguir la cruz.



Golpeá en las uñas del tipo. Da trabajo, pero es el único modo de terminar el game.

¡YA PODES FESTEJAR! ¡RESOLVISTE EL MISTERIO DE LA BESTIA!



METAL & LACE: THE BATTLE OF ROBO BABES
Mega Tech

Lucha - 1 ó 2 jugadores

GRAFICO	4
SONIDO	4
DESAFIO	5
DIVERSION	3
JUGABILIDAD	3
ORIGINALIDAD	2

Juego difícil y bueno para engancharse. Ideal para quien gusta de las luchas... y de chicas sin ropa.

Este es el segundo juego presentado por Mega Tech en los EE.UU., pero que casi pasó desapercibido por la poca divulgación. La empresa es la misma de Cobra Mission. Los gráficos son tipo dibujito japonés y, como en Cobra Mission, hay vocabulario de bajo nivel e imágenes eróticas. No es por nada que el juego tiene una versión para menores de 13 sin estos "detalles". Pero con el auxilio de un "upgrade", da para ver "ciertas mujeres" al final de cada nivel. El sonido es copado porque el game es totalmente hablado, además de los cartelitos, y bien realista, ya que reproduce incluso el acento propio de algunos personajes. El desafío es alucinante, porque cada lucha dura apenas 60 segundos. Es re-difícil vencer. Los gráficos son medio parados, pero en los escenarios de lucha el movimiento tiene mucho que ver con Street Fighter, el clásico.



BAR Y MUJERES

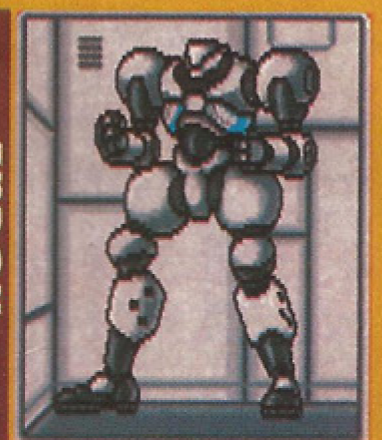
El año es 2.053. En una isla se desarrolla el campeonato de Mech Warriors. Lo más notable son las luchadoras. Eso mismo. Vos luchás con mujeres y contra mujeres. El bar donde se desarrolla todo tiene una onda bien pesada y el aire lleno de humo. Dos gorilones, dos tipos y una mujer completan el ambiente saludable donde vos comenzás el juego. Es en este lugar donde comprás las armaduras y accesorios. Al llegar a la isla para disputar el campeonato, vos solamente tenés un poquito de dinero. Usalo para comprar una armadura e inscribirte en la competencia. Clicá todos los personajes para obtener informaciones. Está atento a los dos tipos: el ruso te da dinero, el tipo con ropa del ejército te hace préstamos, la chica te inscribe en el campeonato, los fortachones arman luchas para dos jugadoras y la radio da premios. Muchachada simpática, ¿no?

ARMADURAS

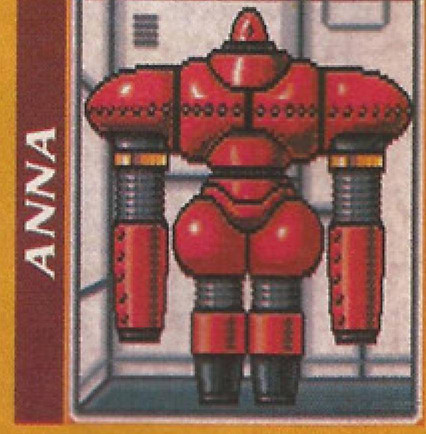
Son 7 armaduras. Todas tienen nivel de fuerza, ataque y defensa. Cuanto mayor el poder de defensa, menor el daño sufrido durante los ataques; cuanto mayor el poder de ataque (que varía a cada lucha) mayores los daños que vos causás al adversario. La energía debe ser recargada a cada lucha y depende de las baterías. Estos son los modelos:



Modelo básico, más barata, rápido, muchos golpes, pero deficiente en el ataque.



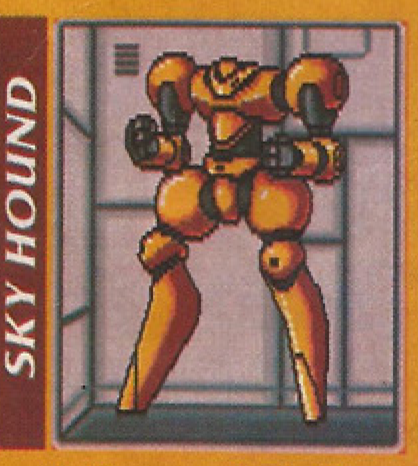
Modelo medio, pocos golpes, pero con equilibrio entre ataque y defensa.



Robusta, poco ágil, pero de gran potencia y variedad de golpes. Fuerte y resistente.



Es un modelo avanzado de Roque. Tiene pocos golpes y no es muy ágil.



Modelo avanzado de Mistress, más ágil, pero con poder de ataque menor.



Gran poder de ataque, rápida, golpes variados. Pero es débil en la defensa.



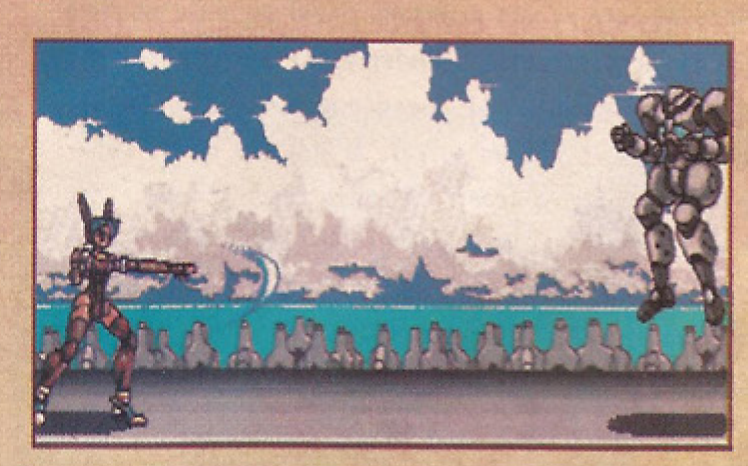
Versión avanzada de Mimi, poder de ataque y defensa muy grande. Es el mejor modelo.

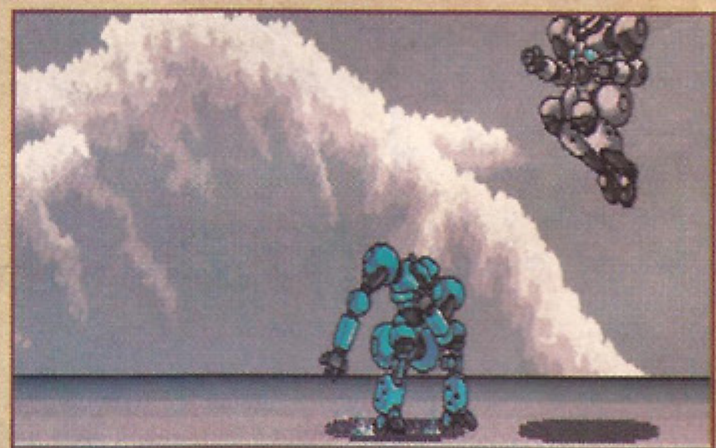
CONFIGURACION MINIMA

PC AT 386, 25 MHz, monitor VGA, 15 Mega de memoria, placas de sonido AdliB, Sound-Blaster y otras. Joystick, mouse y teclado en las luchas.

LUCHAS

Para luchar se paga una tasa y al vencer, se gana dinero para comprar accesorios y armaduras más poderosas. Las mujeres quieren dinero y fama. Para vencer el juego, vos tenés que enfrentar 70 luchas. Son 5 niveles, y, en cada uno, vos jugás con 7 robots, jefes, que tienen que ser vencidos tres veces. Son cinco en total, más el gran jefazo.





Arriba, Sun C ataca y Roque trata de zafar. Abajo, Mistress enfrenta a Roque.

ACCESORIOS

Los robots deben ser equipados fuertemente antes de las luchas y reparados después de cada una de ellas. Eso, claro, depende del dinero que vos conseguís juntar. Echá un vistazo en el panel de ítems.



Baterías

Tres tipos: bajo, medio y alto poder de reposición. Sirven para recargar energía.

Boosters

3 tipos (bajo, medio y alto poder de reposición). Una vez accionado, el dispositivo eleva tu poder de ataque y defensa a un nivel superior al normal.

AI Chip

Accesorio muy interesante. Para cada uno instalado, ganás 10 segundos de juego automático. Largá los controles y observá.

Shields

Son de 2 tipos. Uno para defensa común y otro para defensa de golpes mortales. Son como máximo 3 shields en cada armadura.

Neural Amplificator

Amplía tus energías al máximo nivel, pero por una lucha solamente.

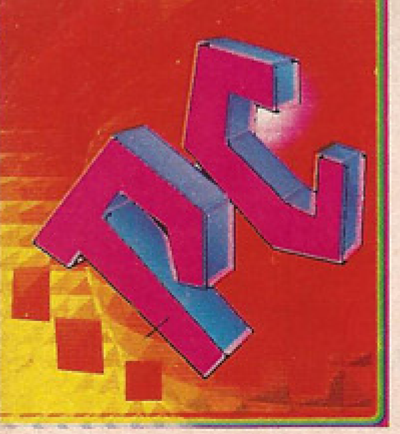
PARA GANAR DINERO FACILMENTE

Si te gustó el juego pero no estás consiguiendo vencer en las luchas, aprendete bien este truco:

Después de cada lucha, ganes o pierdas, volvé al bar y conversá con el ruso. Te va a dar 500 dólares. Después, te va a dar otros 250 dólares que están debajo de una escalera y, además de eso, tres baterías. Clicá en la radio hasta ganar un premio de 500 verdes. O sea, vos ganaste 1.250 dólares y baterías. Pagá 50 dólares a los dos fortachones para que te arreglen una lucha. Si ganás son 150 verdes más. Repetí varias veces. Con el dinero comprá la Sun C, Shields, y principalmente AI Chips: con 6 de ellos ganás cualquiera de las luchas (que son de 60 segundos) sin hacer fuerza. ¿Pescaste?

Tough guy ...
I'd fight, but I got a bad knee from playing ball in school.
CASH $ 3.594

En el bar te llenás los bolsillos para luchar.



THE HAND OF FATE

THE HAND OF FATE/ Westwood

Aventura-1 jugador

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

Si te gustan las aventuras y tenés espíritu de rastreador, no lo podés dejar de jugar.

CONFIGURACION MINIMA

PC AT 386 20 MHz, 2 Mega de RAM, 20 Mega libres en el winchester, monitor VGA, mouse y placas mas usuales.

No dejés de hablar con las personas. Los consejos son de gran ayuda. No hay alternativas de diálogos, pero los contactos son siempre interesantes.

Una gran piolada de Westwood fue dar el "papel principal" a un personage femenino. Zhantia tiene tanto humor como el resto del juego.

The Hand of fate es el segundo cuento de la serie Fables and Fiends, creada por la Westwood Studios. La primera parte ya la conocés: The Leyend of Kyrandia, una bonita aventura que cuenta cómo Brandon trata de liberar a Kyrandia del malvado Malcolm. La historia de Hand of Fate comienza en los alrededores de la casa de Zanthia, la alquimista, que también aparece en el primer game. Zhantia es escogida por unanimidad por los otros místicos para encontrar una piedra en forma de ancla que salvará a Kyrandia de su maldición: el lugar está hundiéndose.



Esta es la Mano, ayudante de un místico, que explica a través de símbolos cuál es el destino de Kyrandia y lo que hay que hacer.

Comienza la búsqueda

La aventura comienza en los alrededores de la casa de Zanthia, cuya casa fue robada y ya no tiene su libro de magia y su caldero. Buscalos en los troncos de los árboles.

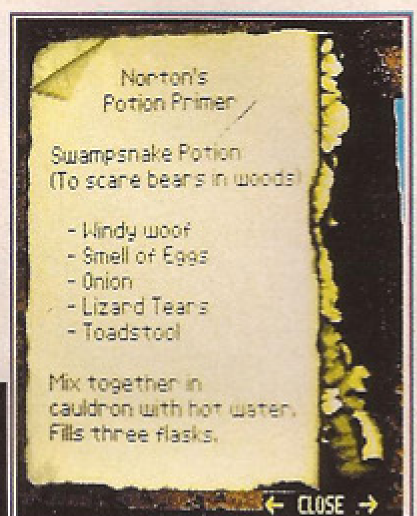


La alquimista no pierde el buen humor. Buscando su libro y su caldero, habla con plantas carnívoras y dice: creo que no les gustó mi perfume...

Ingredientes y pociones

The Hand of Fate es una aventura lineal dividida en siete etapas. El juego es corto y divierte por su simplicidad e interface casi instintiva. El jugador no necesita quemarse el cerebro, ya que, al contrario de la mayoría de las aventuras todos los items necesarios para completar una fase están en la propia etapa. Usá la lógica de la historia del game para utilizar el item correcto. En el mouse el esquema es el point-and-click. Los gráficos están muy buenos y son como los de Legend of Kyrandia.

En esta primera etapa, tenés que hacer una poción con cinco ingredientes. Esta poción servirá para espantar un ratón que hay dentro de la caverna donde está el tesoro.


Norton's Potion Primer

Swampsnake Potion
(To scare bears in woods)

- Windy woof
- Smell of Eggs
- Onion
- Lizard Tears
- Toadstool

Mix together in cauldron with hot water. Fills three flasks.

← CLOSE →

Esta es la receta para espantar al ratón. Usá la cabeza: para el ingrediente olor a huevo, usá azufre.

Pero hasta que Zanthia encuentre los ingredientes correctos, va a pasar un buen rato. Pasan cosas como tener que hacer oro para pagar la balsa que te conduce hasta la isla. Pero ¿cómo es que se hace oro? Y así es todo... Evitá algunos caminos como, por ejemplo, la isla de la Mostaza. Los caníbales te van a morfar con toda seguridad, ¡y tu personaje se muere!

Recetas Increíbles



Tenés que conversar con un campesino. Pero antes necesitás ayuda de este fantasma para abrir un sótano.

El campesino te enseña a hacer mostaza para la poción del sandwich.

Para atravesar este peñasco, usá el bastón que encontraste en la fuente del caballo marino.

EDICION ESPECIAL

Vos hacés CARTELERA ACTION GAMES

EDITORIAL QUARK



Una mañana en la alcantarilla.

POR LEANDRO LECCESE
DE R. DE ESCALADA - BS. AS.



Los monos contraatacan.

POR PABLO E. QUILIGOTTI
DE ISLA VERDE - CBA.



"Nunca salgo bien en una foto, ea, ea a pepé."

POR GASTON RIOS
DE COLONIA - R. O. U.

MORTAL II KOMBAT

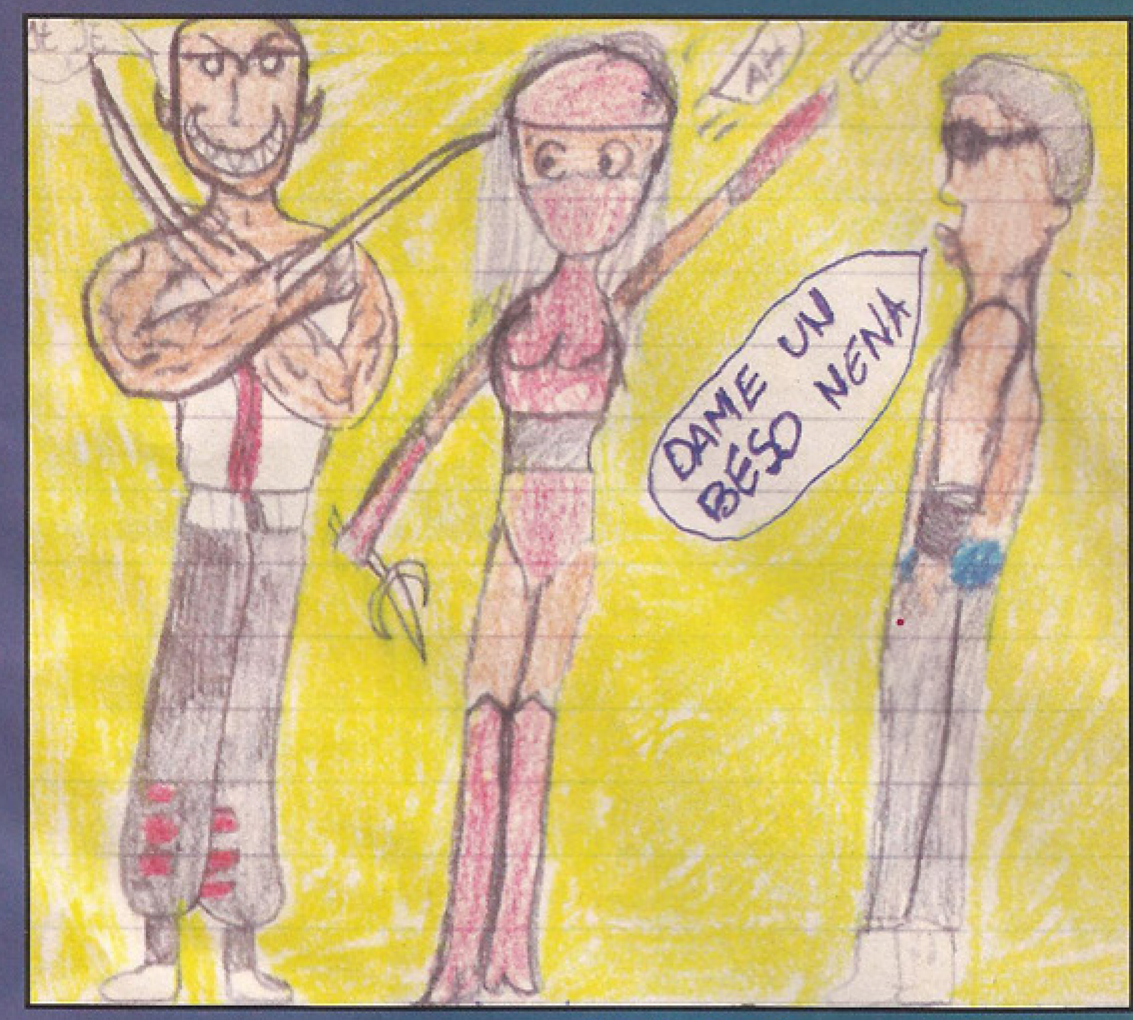
THE COMBAT CONTINUE

Fernando Novas - Sarandí - Bs. As.

Escribinos a: Cartelera Action Games - Av. Rivadavia 2421, 3º piso, of. 5 - (1034) Buenos Aires.



Andrés Espinoza - Capital



José Jiménez - San Juan



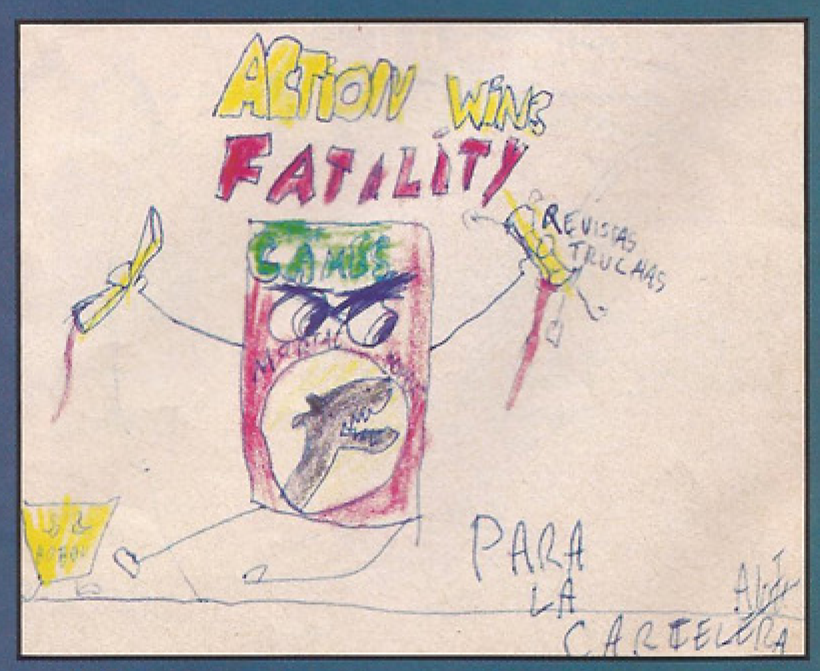
Pablo A. Ramos - San Juan

Ruben E. Gianti - F. Varela - Bs. As.



dibujos

Para que *tus* dibujos y obras de arte se aprecien como debe ser, publicalos en esta sección. Si no, *olvídalo*.



Andrés AG. Eguiazu - Rosario - Sta.

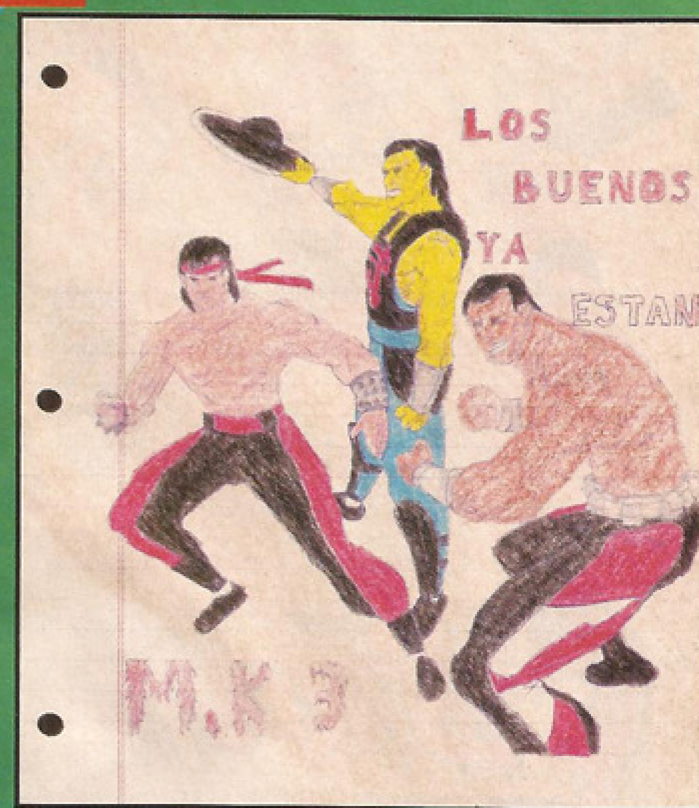
Ojo! no te quedes afuera.



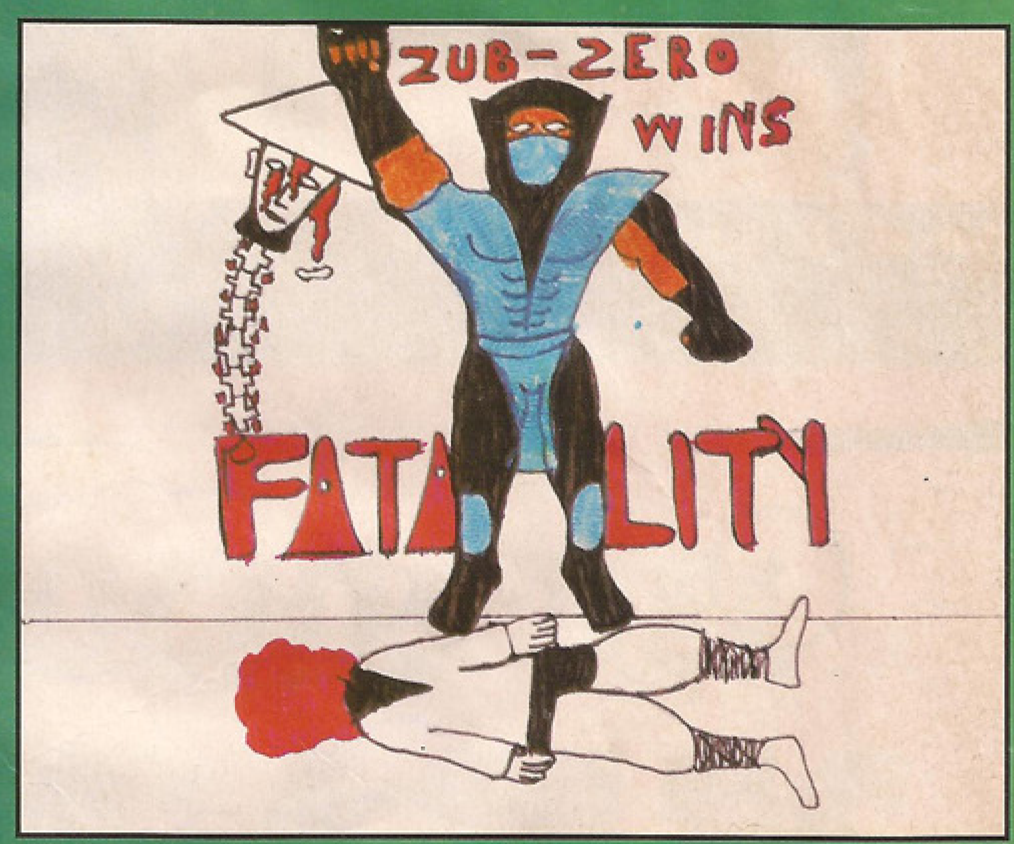
Federico Menichelli - L. de Zamora - Bs. As.



Alfredo D. Gianti - F. Varela - Bs. As.



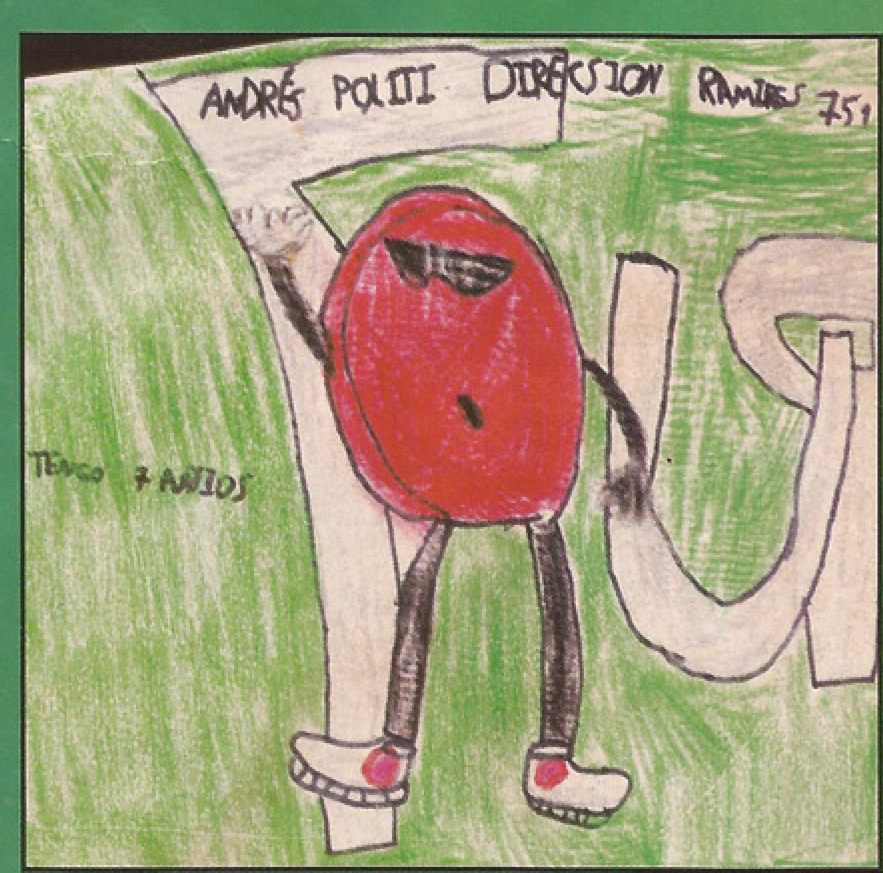
Hernán P. Lupinacci - La Matanza - Bs. As.



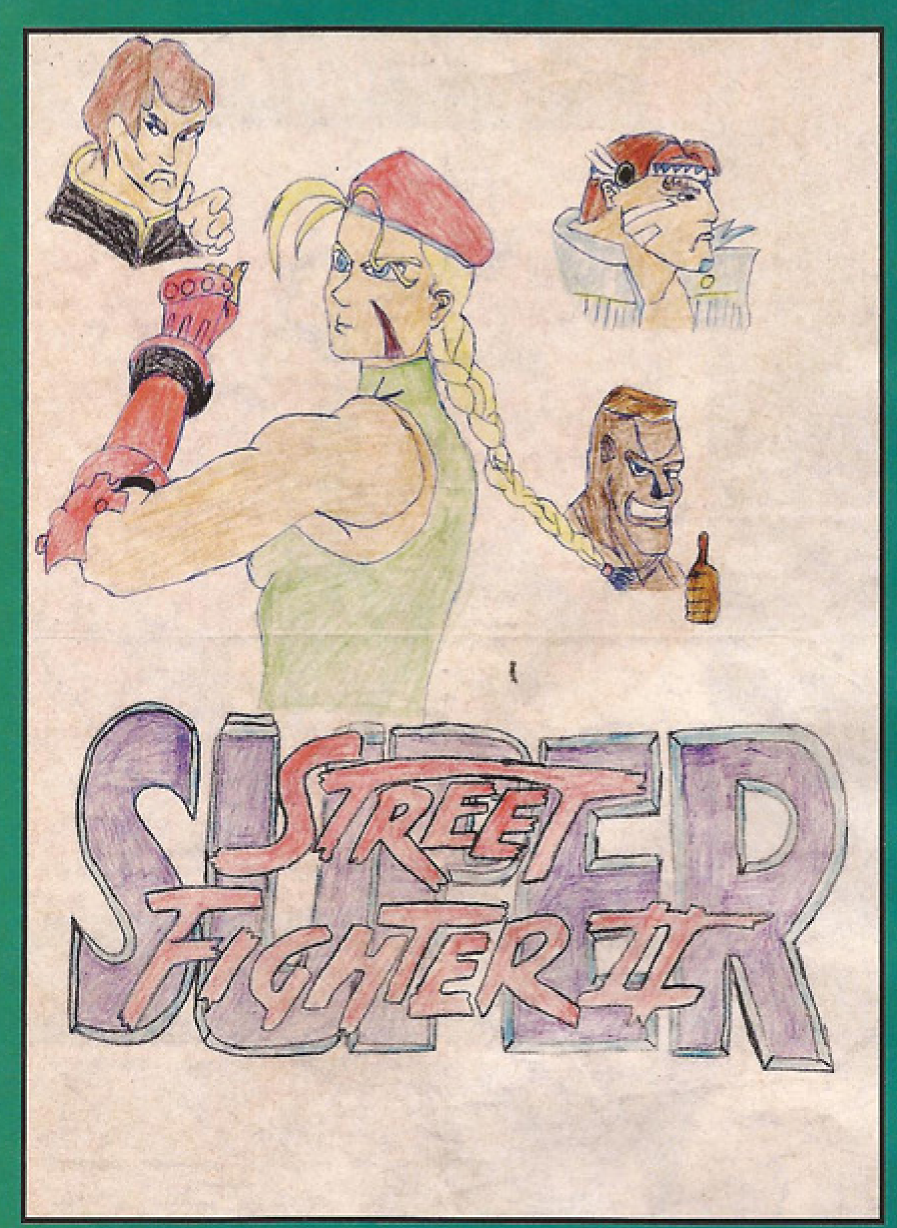
Martín A. Kerrey - Capital

Daniel Marino - Capital

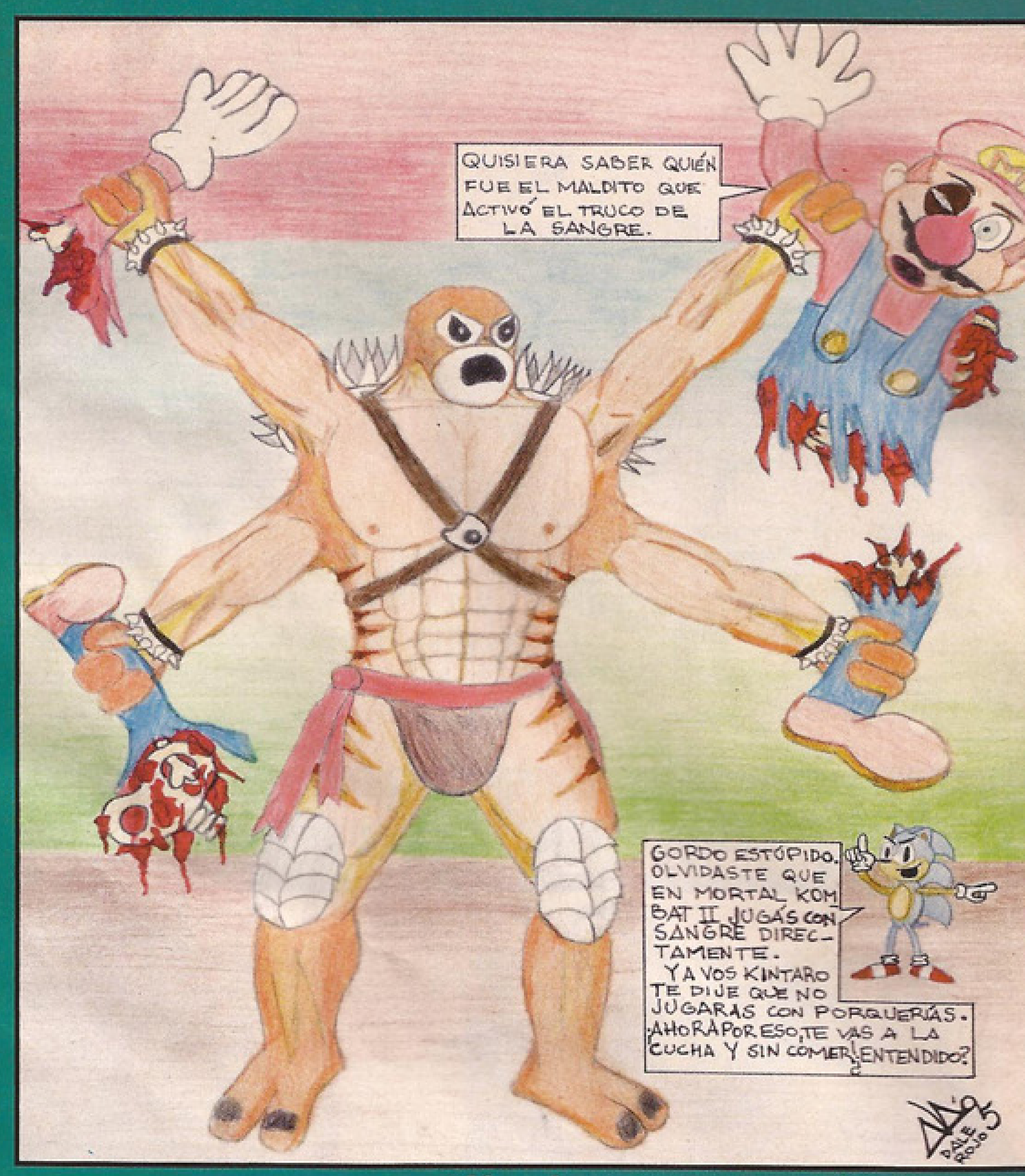




Andrés Politi - Armstrong - Sta. Fe



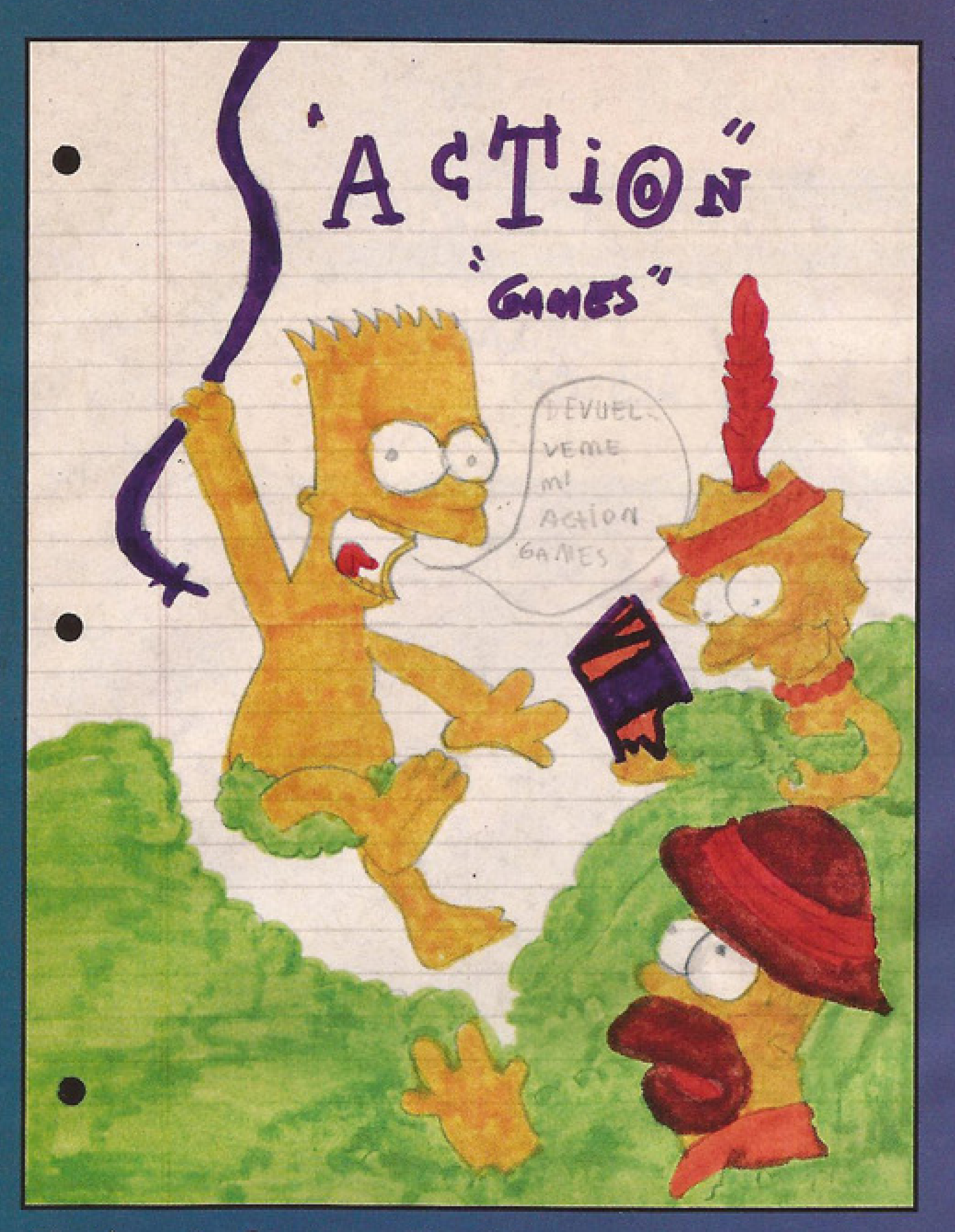
Marcelo O. Suarez - Capital



Alfredo I. Asurmendi - Bs. As.

LOS MONOS CONTRAATACAN

Pablo E. Quiligotti - Isla Verde - Cba.



Matías A. Castro - Bs. As.



Pablo N. Sanchís - Adrogué - Bs. As.



Acá está el perro de Pablo Pallavidini de Rosario, Santa Fe

La sabiduría me persigue, pero yo voy más rápido.

Un Gallego

Por Pablo Pallavidini



"Soy Gastón Ríos, este es mi primer día del liceo en 1993, ahora estoy más cambiado. Voy a ser sincero, nunca salgo bien en una foto."





UNA MAÑANA EN LA ALCANTARILLA

POR LEANDRO LECCESE - R. DE ESCALADA - BS. AS.

UNA MAÑANA EN LA ALCANTARILLA

HEY MUCHACHOS! QUE LES PARECE SI COMPRAMOS PIZZA

BUENA IDEA LEO!

MUY BIEN VAMOS

DEJARÉ MI ACTION AQUÍ

VAMOS MUCHACHOS QUE ESTÁ POR CERRAR

PIZZERIA

UNA CON PEPERONI

PIZZE

¿Y MI ACTION?

NO LO SÉ

ALGUIEN LA ROBÓ

FUÍ YO

PIZZA

¡SE ESCAPA!

¡ATRAPEMOSLO!

¡AUCH!

¡POW!

TOING

¡¡LA RECUPERAMOS!!

FIN

Leandro Leccese

POR RODRIGO CARBALLO - CAPITAL

Si querés que tus personajes favoritos vivan las aventuras más espectaculares, create una historieta y ponele todos los condimentos que se te ocurran. Las historias más fantásticas saldrán de tus manos y conmoverán al mundo.

Animate y mandá un comic a la Cartelera de Action.

CARTAS GAMEMANIACAS

ATENCION FIERAS GAMEMANIACAS: PLEASE, LES PEDIMOS NUEVAMENTE QUE MANDEN LAS CARTAS CON LETRA CLARA, SOBRE TODO LOS NOMBRES Y APELLIDOS, ASI EVITAREMOS PUBLICARLOS CON ERRORES.

Los códigos de Pardo J:
Saludos al equipo que hace esta excelente revista llamada: Action Games, una de mis dos favoritas, la otra es Game Pro, por favor no se enojen, soy honesto y sé que las dos son muy buenas, después todas las demás están muertas. Bueno, el motivo de esta carta es para ayudar a muchos de los gamemaníacos que se quejan por el poco tiempo para ejecutar una fatality por eso decidí mandar un par de mis códigos.
La eterna victoria: A3XA-AAOY es el código que les mando para un game genie de Sega para usarlo con el cartucho de MK2. Antes de empezar una pelea tenés que hacer una "u" para adelante en el joypad 2, sino no empieza nunca porque las letras Fight, no aparecen; en el 2º round cuando tengas que hacer la fatality vas a tener todo el tiempo que quieras, pero ¡ojo! si tocás a tu enemigo mientras está mareado con un golpe o una magia aunque sea una sola vez no le vas a poder hacer nada más, tampoco vayas a hacer una "u" (izquierda, inclinada abajo izquierda, abajo inclinada abajo derecha, derecha) para adelante en el PAD 2 porque le quitás el truco.
Una buena: jugá con Shang Tsung en el PAD 1 y elegí cualquiera en el PAD 2 cuando tengas que hacer la fatality transformate en Sub Zero y congelalo con la magia especial derecha, derecha, abajo P. alta, después te convertís en otro personaje y le hacés cualquier otra fatalidad.
El sombrero asesino: un sombrero de Kung Lao no parece tan destructivo a menos, claro, que le pongas uno de mis códigos para Game Genie, el poderoso AOXA-CTOY. Después de anotar este código jugale con Kung Lao de cualquier lado y tirale un sombrero de Kung a quien sea, incluyendo a los jefes y vas a ver cómo te baña con una catarata de sangre que le sale de la panza y no lo vas a poder parar ni tirándolo al ácido al pobre infeliz.
La montaña de Shao-Kan: ¿te gusta la pantalla donde está trepado Shao-Kan?, bueno, con otro de mis códigos podés pelear en ese lugar secreto pero hay una condición: sólo en el primer round de cada personaje, si querés apreciar bien el paisaje, poné el batleplan 14 (Kintaro) y también energía infinita "no damage pl" (depende de qué lado jugués). La coloración del paisaje cambia dependiendo el personaje que elijas, así que les recomiendo jugar con Shang Tsung y transformarse en varios personajes mientras dure la batalla, el código es A3AA-AN4T. ¡Buena suerte!
Bueno, me imagino lo que esperaban, ¿a quién no le gustaría jugar con el boss Kintaro?, bueno, es uno de los tantos códigos que tengo para el MK2., prometo mandarlo junto con otros códigos que no se imaginan, yo me dedico a programar códigos en mis tiemos libres, tengo hojas y hojas que voy a enviar a la revista de a poco, porque ocupan bastante espacio, pero vale la pena, así que no se pierdan los próximos números. ¡Hasta pronto!
Mis preguntas:
1) A Action Games: ¿hay alguna noticia de Streets of Rage 4? Cualquiera que sea y por más chiquita que sea, ¡por favor!, si todavía no, cuando salga me gustaría que Action sea la primera en dar la novedad, ¿puede ser?
2) Pude jugar con los jefes Ash y Shiva de S. of Rage 3 apretando y manteniendo hasta la próxima pantalla "el botón A" para el primer jefe y B para Shiva. Si action o alguien sabe cómo jugar con los otros jefes, ¡por favor! publíquenlo.
Mi opinión con respecto a cual es la mejor máquina es la siguiente:
1º La NEO GEO ventajas: Los cartuchos nunca tienen menos de 100 mega, así que es como si estuvieras jugando con el arcade original.
Desventajas: esta máquina cuesta una barbaridad en algunos casos más que la Panasonic 3DO. Los cartuchos sin exagerar pueden valer más o igual que una consola Super-Nintendo nueva. No conozco ninguna casa de alquiler y ni me quiero imaginar el precio si es que lo hubiera.
2º La SUPER NES ventajas: para mí pienso que el procesador de la S. Nes está más desarrollado que el de la Sega, como así también el sistema de sonido que ésta tiene, aunque ambas tienen 16 bits.
desventajas: los cartuchos son algo caritos y difíciles de conseguir, tenés que tener suerte para que haya una casa de alquiler cerca. Se consigue únicamente NTSC por lo menos en nuestro país, así que los que tienen televisor PAL-N no van a poder jugar, a no ser que reformes el televisor o compres un adaptador que convierte la salida NTSC a PAL-N.
Prometido sacar su CD ROM: "veremos para cuando".
3º La SEGA ventajas: tiene cualquier cantidad de juegos incluso más que las 2 consolas anteriores. Los cartuchos generalmente los podés alquilar en cualquier video Club.
No son difíciles de conseguir y son bastante baratos. Tienen la CD ROM que es una masa de 32 bits..
Desventajas: sin fanatismos por SEGA o S-NES llegaría a pensar que el sistema gráfico y sonido es un pelín más bajo en el Sega que en el Súper-Nes, pero eso depende de mucho también de que tipo de juegos estamos hablando.
En cuanto al CD ROM pienso como lo dije anteriormente que es una masa, pero los CD en cualquier negocio rondan alrededor de los $500 y los discos o sea los juegos aprox.: $100 y honestamente muchos gamemaníacos no tenemos la casa empapelada con billetes de u$s100.
Nota: me gustaría saber qué opinan Uds. de lo comentado. Agradecería que publiquen la carta.
Un abrazo a toda la gente que hace esta maravillosa revista llamada Action Games ¿Cuándo le van a agregar la sección de compra-venta-canje de cartuchos y consolas? que es lo único que le falta a la revista, ya es de mucha utilidad y la mayoría de la competencia hace rato que ya la tienen.
Nota final: si algún gamemaníaco quiere comprar un Game Genie para Sega o cambiar cartuchos de Super-Nes o Sega: llámenme al 454-0403.
PD: por favor no se enojen por nada de lo que escribí les ruego de rodillas que busquen mis cartas anteriores y que publiquen todas las que puedan.

J. N. Pardo
Pcia. Bs. As.

Hello!, viciosos & gamemaníacos de todo el país.
Tengo 15 años, una Mega y una SNES. Soy fanático de Boca (lo más grande que hay) y en esta carta también les mando un dibujo de algunos juegos que tengo para la cartelera; y un saludo a Jessica Flores (mi novia).

CARTAS GAMEMANIACAS

¿Qué quiere la muchachada? ¿Trucos? Muy bien. *Mega Drive:*
Virtua Racing: Modo Reverse
Antes de encender la consola apretá A, B y arriba. Encendé la Mega Drive, sin soltar los botones y con Start ir a la pantalla de opciones. aparecerá una ventana a la derecha, con el texto escrito al revés. Si la elegís podés disputar una carrera en el apasionante modo reverse.
SNES - **King of Dragons:** 99 créditos.
Debés comenzar con un solo jugador y anotar los créditos hasta que tan sólo quede uno. Una vez que llegues a la pantalla de continuaciones, presioná Start en el joystick del segundo jugador y luego en el joystick del primero. Si escogés el personaje del segundo jugador con el botón B, podés comprobar que el contador de créditos ha saltado hasta ¡99!
La revista es muy buena, la mejor, etc. (seguramente habrán leído esto muchas veces). Basta de flores y vamos al grano, quisiera saber cómo conseguir la revista Nº 33 sin llamar por teléfono.
¡Por favor!, publiquen mi carta ya que la escribo desde muy lejos (sí, ya sé que no soy el único) ¡Por favor!, please.
PD: Me despido de ustedes como dijo Terminator: ¡hasta la vista, baby!
Desde ya muchas gracias. ¡Thank you!

Nicolás Narváez
Chilecito - La Rioja

Amigos de Action:
hola, me llamo Fernando Javier Costas Frison y mi hermano Gonzalo Martín, tenemos 13 y 16 años respectivamente, y un SEGA que lo compartimos. Vivimos en la Avenida José Humberto Martiarena 171, Dpto. 5 y mi teléfono es (0882)-32401, San Salvador de Jujuy (Jujuy), por si alguien quiere comprar juegos de Family.
Trucos (*SEGA*)
Aladdin: en cualquier parte del juego, poné pausa y apretá A, B, B, A, A, B, B, etc. y oirás un ruido y pasarás de fase.
Poné en Option y presioná A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B, y aparecerá una cara que te pregunta cuál es tu deseo. El primero es para ser invisible, el segundo es para elegir fase, el tercero es para hacer cuadro por cuadro y el cuarto es para conocer fase. En el fórmula one, si querés nada más una, poné en la que querés y apretá A, con C cancelás y con Start comenzás. Si querés cambiar gomas, el alerón o el cambio, entrá en boxes, apretá B para frenar, C para que aparezcan las gomas y derecha o izquierda para el alerón o el cambio. Esto nada más se puede hacer en las pruebas de calificación.
Golden Axe: poné en el modo arcade y apretá Start y hacé en diagonal (derecha, abajo) A y C y tendrás 9 créditos.
Para jugar la final poné para empezar y aparece un uno, ahí poné el 7 con el A.
Bombas infinitas: poné en option Magic "Special" y empezá el juego normalmente, no tires ninguna magia, cuando llegues al jefe del final de fase apretá el A y no lo sueltes hasta matarlo y en la fase donde estás durmiendo y vienen los magos soltá el A y no lo mates. ¡Listo!
¡Bingo! Trucos para Mortal Kombat 2:
Poné en DONE y hacé (flechas): izquierda, abajo, izquierda, derecha, abajo, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha. Y aparecerá una opción nueva. Poné en el test mode 2: background 6, después en el test mode 3: poné la opción ¡Ooh nasty! y empezá a jugar con Raiden. Ganale a tu adversario y cuando aparezca Finish Him/Her apretá atrás, atrás, atrás, defensa. ¡Hecho! You win fergality. (Hasta con mi nombre al principio.) Sólo se puede hacer con Raiden y en esa cancha nada más.
FIFA International Soccer: contraseña: JNQBCB5
NMVBCZNHNBBR, BCDFGHJK, esta la descubrí poniendo cualquier cosa, ZZZZZZZZZ, si ponés esta pantalla se pone toda negra.
Una cosa curiosa: ¿viste que casi todos los mejores jugadores son los que hicieron el game?, dejá la presentación y aparecerá Brian Plank que es el 18 de Alemania y Kevin Picknel que es el 9 de Alemania y otros más.
Sonic 3: antes de que sonic choque con "SEGA" apretá flechas: arriba, arriba, abajo, abajo, arriba, arriba, arriba, arriba. Y aparecerá el sound test y apretá Start, y aparecerá para elegir fase, ahí apretá el A y después Start y empezará normalmente, no toques nada, después cuando llegues apretá B para transformar a Sonic en objeto, apretá C para dejarla, rompela y se transformará en Super Sonic.
Sunset Riders: hacé arriba en las puertas de los bares y te dará un ítem, cuando halles una dinamita hacé abajo y el B para agarrarla y nuevamente el B para tirarla. Zancadilla: en diagonal (abajo, adelante) y C.
Para los desafíos:
¿Hay algún truco para el Sunset Riders? Porque es muy difícil.
¿Quisiera que me dijeran el Kombat Tomb Fatality de Shang Tsung? ya que es lo último que me falta aprender. Este es de Mortal Kombat 2.
Quisiera que algún gamemaníaco me responda estos desafíos.
Ahora voy a responder los desafíos de Diego Baigorri. Con el B se cambia de jugador en el partido y con el A en sustituciones: apretás el A para elegir el jugador que va a salir y nuevamente el A para el que va a entrar.
Apretá Start y poné en la segunda opción: el A apretado retrocede, el B apretado adelanta, el B muchas veces adelanta cua-

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Se destacarán a los Winners según la cantidad de desafíos contestados y, a fin de 1995, quién resulte ganador se hará acreedor de un premio sorpresa de Action Games.
Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - *ACTION GAMES*
Editorial Quark S.R.L.
Av. Rivadavia 2421, 3º piso, of. 5



dro por cuadro y el C una vez hace la cámara normal.
Password Bubsy: JSSCTS
Fase 2: CKBGMM
Fase 3: SCTWMN
Fase 4: MKBRLN
Fase 5: LBLNRD
Fase 6: JMDKRK
Fase 7: STGRTN
Fase 8: SBBSHC
Fase 9: DBKRRB
Fase 10: MSFCTS
Fase 11: KMGRBS
Fase 12: SLJMBG
Fase 13: TGRTVW
Fase 14: CCLDSL
Fase 15: BTCIMB
Fase 16: (final) STCJDH
Espero que te sirvan.
Respuestas para Fernando González: para sacar las esmeraldas del **Sonic 3** tenés que entrar en la argolla gigante y juntar todas las bolas azules, con las rojas perdés y las que tienen estrellas te hacen rebotar. Si las juntas a todas las azules, al final te espera la deseada esmeralda.
Respuestas para Guillermo E. Sanfiz: si tenés un joystick de 6 funciones, apenas aparezca Finish HIM/Her andá al fondo de la pantalla y apretá piña baja y dejala presionada y hacé atrás, atrás, adelante y soltá la piña baja, tratá de darle al cuello. Si tenés uno de 3 botones no se puede hacer. Esta también es para Nicolás Armando Páez.
Para tirar del puente o clavar en el techo con Liu Kang es atrás, atrás, adelante, adelante, patada baja. Se puede hacer con 3 ó 6 botones. De Shang Tsung no sé nada, nada. Yo hago la misma pregunta.
Para pegar 3 veces, tenés que hacer cerca del adversario, adelante, adelante, adelante, abajo, arriba y le pegará un gancho, ahí hacé abajo, piña baja, defensa, patada baja, o sea A, B y C en un joystick de 6 funciones. En el de 3 botones no funciona.
Respuesta para Norberto Vega: mi prima me dijo que es para una fase secreta que le dijeron a ella en alguno de los mapas, pero no sabe dónde. A mí me dijeron que es para detener el navío del mapa.
Respuestas para Sebastián Vaquero: me dijo mi amigo que la música 2 es cuando ganás el juego con el máximo de puntos y la 15 cuando ganás el juego con el máximo de puntos y le saqués a todos perfect. Mirá que el es un gamemaníaco tremendo porque su papá tiene una casa de video juegos y una consola Mega Drive CD, ¡Suerte!
Respuesta para Alejandro S. López:
Se dice que hay que jugar con Jax, sacar dos perfect y hacerle la fatality que le quita los brazos: defensa, defensa, defensa, defensa, piña baja, en el pie derecho de Shao Kan, (tenés que jugar en la cancha donde Shao Kan te está mirando contra cualquier luchador).
Respuestas para Andrés de Uruguay:
Final: PLEASEOO
Espero que mis respuestas le sirvan a estos gamemaníacos Nº 1 del videogame. Estas respuestas las descubrimos mi hermano y yo, ¡ah! y mi hermana Carolina Costas. Póngannos en los winners a los 3. Si nos ganamos algo nos lo pueden mandar. ¿Tengo que pagar algo?
Aquí va un agradecimiento: para la casa de Videojuegos Ayelén, gracias por existir, son una masa, mi tercer hogar, no se mueran nunca.
Un saludo para Esteban, Marcos y Federico Blesa, para Javier y Chocolate y para los irrompibles gamemaníacos de Juan y Agustín, mis primos.
Bueno, me despido para no quitarles más espacio.
PD: "¡Vamos Lobito jujeño, todavía!"

Carolina Costas
Fernando J. Costas F. y su hermano
S. S. de Jujuy

Respuesta para Diego Pasten:
Action Games:
Hola. Me llamo Mariano Jamsech y tengo la major consola de 16 bits que haya, la Mega Drive, la que tiene los mejores juegos, la mayor variedad y la mejor jugabilidad.
Voy a responder unos desafíos: para Pablo Istillarte: tenés que apretar el botón de piña baja, irte al final de la pantalla (lo más lejos del enemigo) y, sin soltar el botón, hacer al secuencia: izquierda, derecha y soltar el botón.
Para Diego Pasten:
Fase 2: 555-4239
Fase 3: 555-6767
Fase 4: 555-8992
Fase 5: 555-4118
Fase 6: 555-8471
Fase 7: 555-2989
Fase 8: 555-6737
Fase 9: 555-6429
Fase 10: 555-1881
Me gustaría que Gastón Pesarini me dijera de qué club es hincha, porque si no lo dijo debe ser porque tiene vergüenza. Además Diego Caridad y yo no decimos bol..., como él dice; nosotros, como la casi totalidad de gamemaníacos, decimos la verdad.
Aguante Sega, Boca y Action.
Que se mueran Nintendo y el equipo del que sea hincha Gastón Pesarini.

Mariano Javier Jamsech
Puerto Madryn - Chubut

Súper Mega Action Games:
Soy Daniel Ayala y ya les mandé una carta y espero que salga como ésta (¡ojalá!).
Espero que todas las ediciones tengan la misma cantidad de trucos que la de marzo, que estuvo ¡excelente!
Me gustaría saber si alguien quiere vender su Game Genie, mi teléfono es 300-3496.
Acá les mando un súper truco para Mortal Kombat II. En el menú de opciones colocar en la palabra Done y pulsá: izquierda, abajo, izquierda, derecha, abajo, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha y entrarás en el Test Mode.
Y para los que se les están rompiendo los nervios con **Doom** (el juego de PC) les mando estos súper trucos:
Armas (selección): IDKFA
Energía limitada: IDDQD
Selecc. fases: IDCCEV
Saltar: Shift + cursor
PD: P. F. publiquen la carta. Traten de tener juegos más adelantados. ¡Chau! Saludos a todo Santa Catalina 2º año B.

Daniel Ayala
Capital

¿Qué tal, gamemaníacos? Me llamo Leonel Dianda y tengo 12 años y una 16 bits. Les mando el nivel expert de Castlevania Bloodlines.
Poné Option y presioná flechas: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, B y A.
Les pido un desafío, el de Sylvester and Tweety Cagey in Capers para Mega.

Leonel Dianda
Arroyo Saco - Santa Fe

Respuesta para Raúl Aramayo, Matías Montes, Angel L. Bianco:
Amigos de Action Games: me llamo Diego Figueroa, tengo 14 años, un SNES y un Family. Tengo la respuesta de estos desafíos:

Cartas Gamemaniacas

Para Raúl O. Aramayo:
Chakan: usá el martillo para quebrar los pisos de hielo finito. Con el gancho, podés colgarte de las estalactitas.
Para pasar el jefe quedate en medio de las cascadas. El jefe nada de un lado a otro y después se detiene debajo de la cascada donde se queda subiendo y bajando. Cuando suba, colocá tu espada de rayos verdes hacia arriba. Contá una, dos y tres subidas: en la tercera, él sentirá el golpe. Si querés más información mirá la Action Games Nº 16, pág. 46.
Para Matías Montes:
Como no sé a qué nivel te referías, el del Raptor o el del Dr. Grant, te voy a dar sólo unos consejos, pero si querés todo completo, fijate en la Action Nº 20, pág. 56 y la Action Nº 23, pág. 48.
Grant: para llamar a los ascensores presioná flecha arriba en las puertas. Para cortar camino andá sobre los esqueletos de los dinosaurios. En el final saltá sobre el esqueleto y después andá hacia el suelo, quedando entre los dos raptores. Llegá cerca de ellos para tirar una bomba sobre la piedra de la izquierda y dos sobre la de la derecha.
Raptor: en la última fase, hacé que el raptor arañe la piedra que sustenta al dinosaurio de la derecha. Los huesos se caerán y termina el juego.
Para Angel Leonardo Bianco: en la Action Games Nº 29, pág. 42 está lo que necesitás.
Trucos: **Tiny Toons 2:** para recargar energía apretá flecha arriba + Start.
FIFA *(S.NES)*: hacé estas secuencias en la pantalla de options
R, R, R, R, R, L, R
B, A, R, B, Y, L
Y, Y, Y, X, A, A, A, B
A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y, Y
X, A, B, Y, Y, B, A, X
A, A, B, B, Y, Y, X, X
B, A, B, B, B, B, B, B, B, B
L, L, L, L, L, R, L
Preguntas:
1) ¿Qué pasó con el Club Action Games?
2) ¿Van a seguir haciendo concursos o sorteos?
Hagan de nuevo un Top Ten pero que, como antes, regale cartuchos accesorios, etc. y pongan otra vez la sección Previews.
PD1: aguante Action Games, Boca y Nintendo.
PD2: un saludo para Miguel Faigón, Alejandro Brito, el Gallego, Luciano Landaburu, Martín Verón y a Jonathan.

Diego Figueroa
Capital

Respuesta para Matías Montes:
Amigos de Action Games:
les mando esta breve carta con motivo de solucionar el desafío de Matías Montes.
En la última fase, (Dr. Grant) hay 2 piedras que sostienen un esqueleto gigante; hay que tirar 2 granadas por cada una de las piedras (total = 4 granadas). Para que se derrumbe el esqueleto, espero solucionar más desafíos para ganar. ¡Chau!
Ahora trucos de Mortal Kombat 2. Les mando un fuerte abrazo.
Un saludo muy fuerte para la FM Sol, 107.5 (584-2326). En esta radio estoy en un programa llamado Radio Grafías Nocturnas, pero a partir del 5 de diciembre voy a estar en Jugando con Fuego, de 23 a 24 horas. Si pueden, escúchenlo.
Los trucos:
Super Nes: estos comandos deben hacerse muy rápido, en la pantalla de selección de luchadores:
Luchar contra Kintaro: arriba, abajo, abajo, derecha, derecha, Select.
Luchar contra Shao Khan: derecha, arriba, arriba, derecha, izquierda, Select.
Luchar contra Jade: arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, Select.
Luchar contra Smoke: arriba, izquierda, arriba, arriba, izquierda, Select.
Luchar contra Noob Saibot: izquierda, arriba, abajo, abajo, derecha, Select.
Super Power up: abajo, arriba, derecha, arriba, izquierda, Select.
30 créditos: izquierda, arriba, derecha, abajo, izquierda, Select.
Tiempo de finishing move extendido: arriba, arriba, izquierda, arriba, abajo, Select.
Test Modes (Mega): en el menú de Options, poner el cursor.
En Done ! y apretar: izquierda, abajo, izquierda, derecha, abajo, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha. Y en la otra hoja, códigos de Game Genie.
Espero que les haya gustado.
Super Nes: siempre luchás contra:
Kintaro: CBC6I3D6E + DAC6-3DAE
(Game Genie) Shao Khan: CBC6-3D6E + D2C6-3DAE
Smoke: CBC6-3D6E + D3C6 + D3C6-3DAE
Jade: CBC6-3D6E + FDC6-3DAE
Noob Saibot: CBC6-3D6E + DEC6-3DAE
Varios: créditos infinitos: C2C4-47AA
Luchador Nº 1, es invencible: C2B1-14F7
Luchador Nº 2, es invencible: C2B5-1FF7
(Game Genie) Luchador Nº 2, muere con un golpe: DDB5-1FF7
Luchador Nº 1, muere con un golpe: DDB1-1F7
Prohibido tirar cosas: 622B-C7AC
Tiempo infinito: 6DC7-1DAA
Megadrive: siempre luchás contra:
(Game Genie)
Kung Lao: ACMT-BE76
Baraka: ARMT-BE76
Liu Kang: AGMT-BE76
Kitana: AWMT-BE76
Johnny Cage: ALMT-BE76
Sub Zero: BCMT-BE76
Reptile: BGMT-BE76
Shao Kahn: BOMT-BE76
Shang Tsung: A4MT-BE76
Noob Saibot: B8MT-BE76
Raiden: A8MT-BE76
Kintaro: BWMT-BE76

Israel Rog
Capital

QUEDA ESTE DESAFIO

Matías Marinsalta - B. Blanca - Bs. As.:
¿Cómo se elije pantalla en el Indiana Jones para Family?

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Fernando Costas:
Fijate en las cartas del Nº33 de Action salieron muchos trucos y golpes de MK II. Y en la edición Nº32 Germán Canfailla, mandó trucos del Sunset Riders.
Para J. N. Pardo:
Hasta el cierre de esta edición no había ninguna noticia.
No tenemos planeado poner esa sección, creemos que no hace falta, si vos o cualquier gamemaníaco de Action quieren vender algún accesorio o cambiar juegos, escriban a "Cartas Gamemaníacas" y lo publicamos.
Para Diego Figueroa:
Estamos recolectando todos los datos de nuestros Gamemaníacos para muy pronto publicar todos sus nombres. Si vos todavía no tenés tu credencial de Gamemaníaco de Action, no te preocupes porque también saldrá publicada.
Pensamos seguir haciendo concursos y sorteos, sólo les pedimos un poquito de paciencia.

Chau, la Banda de Action

WINNERS RANKING

Con Trece Desafíos Contestados

Figueroa, Diego - Capital

Con Diez Desafíos Contestados:

González, José Luis - Avellaneda - Bs. As.
Olejavetzky, Hernán - Capital

Con Nueve

Doukatas, Ariel N. - C. R. - Chubut
Jamsech, Mariano J. - P. Madryn - Chubut

Con Siete

Apabloza, Federico - R. de Sauces - Neuquén
Aparicio, Iván - Mar del Plata - Bs. As.
Casey, Gonzalo D. - Bs. As.
Costa, Nicolás F. - P. Madryn - Chubut
Díaz Orban, J. Pablo - Bs. As.
La Salvia, Matías - Capital

Con Seis

Aldunate, Hernán - S. A. Padua - Bs. As.
Aramayo, Cristian D. - Caseros - Bs. As.
Arrugarena, Jerónimo D. - Bs. As.
Ayala, Daniel - Capital
Boikoski, Claudio - San Justo - Bs. As.
Bonfiglio, Adrián - Junín - Bs. As.
Bulbulián, Damián E. - Ituzaingó - Bs. As.
Callegari, Gabriel R. - Moreno - Bs. As.
Carlozzi, Daniel - Tortuguitas - Bs. As.
Desalvo, Matías - Berazategui - Bs. As.
Di Pietro, Pablo - Santa Fe
Giuliano, Sergio G. - Capital
Jaureguy, Agustín A. - R. Mejía - Bs As.
López, Juan F. - Catamarca
Luna, Marcos - Capital
Prevotel, Fernando S. - Córdoba
Rog, Israel - Capital
Romero, Daniel - Bs. As.
Sproveiro, Fernando L. - Capital
Varela, Darío A. - San Isidro - Bs. As.
Varela, Julio A. - S. F. Solano - Bs. As.
Vazquez, Matías - La Plata - Bs. As.
Zamudio, José R. - Bs. As.

Con Cinco

Alcorta, Sebastián E. - Fcio. Varela - Bs. As.
Alvarez, Adrián G. - Moreno - Bs. As.
Aramayo, Raúl O. - Bs. As.
Bagnarol, Juan Pablo - Santa Fe
Fernández, Jonathan - San Martín - Bs. As.
Fernández, Juan P. - Lanús O. - Bs. As.
Ferri, Federico O. - T. Lauquen - Bs. As.
Franco Dalponte, Rafael - Miramar - Bs. As.
García, Maximiliano M. - B. Blanca - Bs. As.
Herrera, Pablo E. - Cosquín - Cba.
Inchauspe, José L. - Capital
Lupinacci, Hernán P. - Bs. As.
Marcet, Sebastián - Lanús E. - Bs. As.
Moreira, Pablo - José C. Paz - Bs. As.
Parrilla, Pablo - V. Constitución - Sta. Fe
Picchio, Andrés I. - Berazategui - Bs. As.
Polledrotti, Matías - Bs. As.
Pugliese, Hernán - Bs. As.
Quinteros, Emilio F. - G. Roca - R. Negro
Rega, Ernesto J. - Quilmes - Bs. As.
Ríos, Julián M. - Berazategui - Bs. As.
Rojas, Hernán - La Plata - Bs. As.
Romero, L. Mariano - Bs. As.
Sabaini, Diego A. - Bs. As.
Santucho, Roberto H. - Fcio. Varela - Bs. As.
Vera, Martín A. - Valle viejo - Catamarca
Zalazar Benítez, Pablo - Capital
Zlogar, Emanuel - Olivos - Bs. As.

Con Cuatro:

Alvarez, Marcos M. - Capital
Aramayo, Rubén O. - Longchamps - Bs. As.
Arista, Pedro - Bariloche - Río Negro
Báez, Mauro - Bs. As.
Barroso, Iván O. - Capital
Borenszweig, Ary - Capital
Cambria, Leandro A. - Rosario - Sta. Fe
Campos, Federico N. - Bs. As.
Contreras, Leandro - Ezeiza - Bs. As.
Diago, Jesús - Merlo - Bs. As.
Díaz, Gustavo a. F. - Rawson - San Juan
Ferretti, Lucas A. - Luján - Bs. As.
Gamez, Alejandro - S. S. de Jujuy
Gatti, Mariano - Corrientes
Giacobone, Gabriel - La Plata - Bs. As.
Giudici, Gabriel - Rawson - Chubut
Giunta, Martín - Capital
Irigoyen, Matías D. - La Plata - Bs. As.
Krenz, Anabel A. - Lanús O. - Bs. As.
Legnazzi, Pablo H. - Bs. As.
Linde, Facundo - La Plata - Bs. As.
Manavella, Matías E. - Bs. As.
Mossato, Leonardo - Bs. As.
Páez, Juan M. - Mar del Plata - Bs. As.
Pesarini, Gastón L. - R. Grande - T. del Fuego
Retamozo, Jorge L. - Berazategui - Bs. As.
Sanfiz, Guillermo E. - S. Peña - Bs. As.
Trolli, Daniel S. - Beccar - Bs. As.
Vera, Sergio J. - V. Adelina - Bs. As.

Con Tres:

Abramovich, Maximiliano - Capital
Almeira, Diego - Capital
Amaya, Rodrigo A. - B. Vista - Bs. As.
Bulacio, Javier - Morón - Bs. As.
Cainzos, Fernando - Fcio. Varela - Bs. As.
Casás, Laureano - Bs. As.
Catardo, Dimas - Bs. As.
Chiconi, Santiago - Temperley - Bs. As.
Fabrissein, Juan P. - Reconquista - Santa Fe
Fernández, Nadia - Bs. As.
Ferreira, Marcelo - Capital
Ferreira, Rodrigo H. - Capital
Ferretti, Alexis - San Martín - Bs. As.
Hurtado, Walter O. - Capital
Joffre, Gustavo J. - S. S. Jujuy
Kabakián, Matías - V. Alsina - Bs. As.
Laporte, Martín M. - Paraná - Entre Ríos
Lavié, Lucas - Capital
Leonard, Ariel F. - C. Evita - Bs. As.
Maciulis, Pablo A. - Avellaneda - Bs. As.
Madrigali, Diego A. - Rosario - Sta. Fe
Martínez, Sebastián - Capital
Mininni, Camilo - Gualeguaychú - E. Ríos
Moreno, J. M. - Avellaneda - Bs. As.
Ovejero, Federico M. - Mar del Plata - Bs. As.
Oviedo, Roberto N. - Córdoba
Paiva, Marcelo J. - Olivos - Bs. As.
Pérez, Franco - Capital
Pugna, Bruno A. - Santa Fe
Sanguinetti, Santiago - Rosario - Santa Fe
Soria, Juan J. - Villa Dolores - Córdoba
Tocino, Esteban - V. Adelina - Bs. As.
Uribe Muñoz, Mirson A. - Bariloche - R. Negro
Vergareche, Gonzalo - V. Ballester - Bs. As.
Zitarosa, Nicolás M. - Capital

Con Dos:

Aparicio, Iván - Mar del Plata - Bs. As.
Arando, Juan José - Martínez - Bs. As.
Ballo, Darío C. J. - D. Sud - Avellaneda - Bs. As.
Barletta, Santiago - C. Del Señor - Bs. As.
Bustamante, Oscar - Viedma - R. Negro
Cabello, Gustavo - Avellaneda - Bs. As.
Cainzos, Cucu M. - Bs. As.
Cortegoso, Cristian - Bs. As.
Crespi, Guillermo E. - Ituzaingó - Bs. As.
Crespo, María Luján - Beccar - Bs. As.
De Caso, Guido - Capital
De Luca, David - Haedo - Bs. As.
Ditomás, Ezequiel L. - Capital
Donadon, Santiago A. - Capital
Gallo, Federico M. - La Plata - Bs. As.
Gemetro, Nahuel L. - Bs. As.
Gigante, Adrián A. - Bs. As.
Jacobsohn, Ricardo - S. Rafael - Mendoza
Juan Pablo - Quilmes Oeste - Bs. As.
Lannutti, Gustavo - Bs. As.
Laureiro, Gabriel A. - Merlo - Bs. As.
Lemmi, Lucas - Capital
Marinsalta, Matías - B. Blanca - Bs. As.
Mastrogiovanni, Guillermo - Rosario - Sta. Fe
Mombelly, Martín - Martínez - Bs. As.
Monteros, Ricardo A. - S. M. Tucumán
Morales, Pablo - C. Evita - Bs. As.
Muñoz, Fernando - Capital
Pasten, Diego - Mar del Plata - Bs. As.
Ricci, Jorge - Capital
Romero, Antonio - Bs. As.
Russo, Hernán J. - Avellaneda - Bs. As.
Sanguinetti, Diego - Marpla - Bs. As.
Sidders, Nelson - Capital
Silva, Leonardo - S. Nicolás - Bs. As.
Suárez, Roberto - San Carlos - Uruguay
Tepman, Nicolás - V. Giardino - Córdoba
Tsiros, Luciano N. - L. Oeste - Bs. As.
Vera, Hernán A. - Capital
Zuviría, Juan M. y Sebastián - Banfield - Bs. As.

Con Uno:

Alí, Federico R. - Capital
Andreotto, Eduardo - Gral. Paz - Cba.
Arias, Cristian - Río III - Cba.
Brozman, Germán A. - S. Nicolás - Bs. As.
Callero, Luis J. - G. Pacheco - Bs. As.
Carrivale, Nicolás - Avellaneda - Bs. As.
Cedeño, Aimaré P. - Luján - Bs. As.
Cerrato, Ignacio A. - El Palomar - Bs. As.
Cova, Juan Carlos - Capital
Degáspere, Javier - Capital
Facio, Facundo - M. Coronado - Bs. As.
Falconi, Darío - Río III - Cba.
Falconi, Emanuel - Río III - Cba.
Falconi, Ezequiel - Río III - Cba.
Fariña, Gabriel O. - Munro - Bs. As.
Flores, José Luis - Godoy Cruz - Mendoza
Flores, Diego Hernán - Godoy Cruz - Mendoza
Giannetti, Fernando - S. Peña - Bs. As.
Gómez, Lucio E. - Concordia - E. Ríos
Guidi, Federico - La Plata - Bs. As.
Juárez, Sergio - Tandil - Bs. As.
Kraft Zaballa, Liones J. - Federal - Entre Ríos
Lojo, Matías - Capital
López, Javier A. - Merlo - Bs. As.
Marucci, Cristian - Lomas de Zamora - Bs. As.
Navarta, Gustavo - San Juan
Olivero, Nicolás - La Plata - Bs. As.
Oviedo, Roberto N. - C. Colorado - Cba.
Pasten, Diego - Mar del Plata - Bs. As.
Pereira, Sebastián E. - Azul - Bs. As.
Pesarini, Gastón L. - R. Grande - T. del Fuego
Pitra, Marcos E. - Los Polvorines - Bs. As.
Rega, Ernesto J. - Quilmes - Bs. As.
Rivero, Matías - Quilmes - Bs. As.
Robol, Sergio - Zárate - Bs. As.
Rudminsky, Ezequiel - Entre Ríos
Sala, Nicolás Ignacio - Mendiolaza - Cba.
Santamaría, Adrián A. - Mar del Plata - Bs. As.
Suárez, Marcos - Capital
Suárez, Mario M. - San Miguel - Bs. As.
Tarantini, Gabriel - Río III - Cba.
Tomoyose, Guillermo - Capital
Trolli, Sergio D. - Beccar - Bs. As.
Vega, Norberto - G. Pacheco - Bs. As.
Yanovsky, Cristian - B. Blanca - Bs. As.

COMENZO EL RANKING DE WINNERS, Y ACA ESTAN LOS QUE PICARON EN PUNTA. ACORDATE QUE DESTACAREMOS A LOS WINNERS SEGUN LA CANTIDAD DE DESAFIOS CONTESTADOS Y, A FIN DE 1995, QUIEN RESULTE GANADOR SE HARA ACREEDOR DE UN PREMIO SORPRESA DE ACTION GAMES

— Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Número 1 —


AITO
el poder de una marca
TURBO
16-BIT
AITO
VIDEO GAME COMPUTER CONTROL PAD